Pubblicazione mensile - Anno VIII
NUMERO 86 - AGOSTO 1999
Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92 del 14 luglio 1992
Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl, via San Felice 13, 40122 Bologna
Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento:
Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni, Barbara Rossi
Redazione Kappa Srl:
Monica Carpino, Simona Franchi, Giovanni Mattioli, Mario Rivelli, Marco Tamagnini, Serena Varani
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering
Alcadia Snc
Adattamento Grafico:
Annalisa Sorano - Alcadia Snc
Grafica e Impaginazione:
Marco Tamagnini
Hanno collaborato a questo numero:
Keiko Ichiguchi, Luca Raffaelli, Simona Stanzani, Mieko Sugawara, il Kappa
Redazione Star Comics:
Maria Grazia Acacia, Emilia Mastropierro, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Fasertek - Bologna
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl, Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Srl - Centro Diffusione Media, viale D. P. Borghi 172, 00144 Roma

APPUNTI & RIASSUNTI

OH, MIA DEA! - Keiichi Morisato è uno studente giapponese come ce ne sono tanti, ma ciò che rende particolare la sua vita è un singolare influsso divino: avendo telefonato per errore all'Agenzia Dea di Soccorso, la divinità Belldandy lo invita a esprimere un desiderio, che però li lega con un vincolo indissolubile. I due imparano così a convivere, ma diversi elementi di disturbo sopraggiungono a turbare il loro idillio, fra cui le due sorelle di Belldandy: Urd, la maggiore, è la più spregiudicata, sempre all'opera con filtri e incantesimi per spingere Keiichi a fare il passo decisivo nei confronti di Belldandy; Skuld, la minore, è un genio della meccanica e preferirebbe che lo studente e la sorella non avessero alcuna relazione romantica...

CALM BREAKER - Le Industrie Kamata si occupano della progettazione e della costruzione di robot, e sotto la direzione dell'anziano Nomura lavora un vero e proprio genio della cibernetica, il caposezione Toshiya Sakazaki; la sua genialità è però controbilanciata negativamente dall'incoerenza e da un pessimo senso dell'umorismo, che si concretizzano nella costruzione del Modulo KE 28 'Sayuri', un robot con le sembianze di una liceale. La caposezione Arita (ex-moglie di Sakazaki) scopre però che le potenzialità di Sayuri sono altissime e che, inconsciamente, il suo progettista ha creato la prima vera e propria intelligenza artificiale del mondo! Di questo particolare se ne rendono conto anche alla Kurahashi Kogyo Kabushikigaisha (KKK!), concorrente diretta delle Industrie Kamata, specializzata nella progettazione e costruzione di armi robot. Dopo aver introdotto come segretaria alle Industrie Kamata la bella spia Misaki Hoshino, i capi della KKK iniziano a sferrare una serie di attacchi impietosi ai concorrenti, impiegando i loro automi più potenti... e assurdi! Il mese scorso, però, abbiamo lasciato Sayuri alle prese con una situazione decisamente al di fuori della sua pur bizzarra routine giornaliera. Evocata dal piccolo Kurumpa, la ragazza androide si trova proiettata in un mondo dominato dalla magia, dove l'attende una missione degna della più grande epopea fantasy: sconfiggere il maligno Dokrobeast e impedirgli di spezzare i sigilli che custodiscono il leggendario Managuerriero che distrusse il mondo nell'antichità...

EXAXXION - Dopo dieci anni dal primo contatto degli uomini con gli alieni di Riofard, i due popoli convivono sulla Terra, anche se i fardiani - pur permettendo ai terrestri di usare le loro tecnologie antigravitazionali - non ne svelano i segreti. Hosuke Kano, scienziato radiato dall'albo, è convinto che i fardiani si stiano organizzando per la conquista della Terra, e prepara alcune contromisure che hanno come soggetto il nipote Hoichi "Ganchan" Kano e la sensuale androide Isaka Minagata. E infatti, durante il decimo anniversario del Primo Contatto, il Ministro degli Esteri fardiano dichiara la Terra colonia di Riofard, mentre la milizia fardiana mette in ginocchio le forze dell'ONU e previene insurrezioni in una politica da legge marziale. Il vecchio Hosuke dota il nipote di una tuta da combattimento che lo trasforma in un superuomo, e lo convince a pilotare il gigantesco robot Exaxxion per contrastare le mosse del generale Sheska, anche se a costo di molte vite umane. Pieno di sensi di colpa, Hoichi abbandona la lotta, ma ben presto si rende conto di quanto Riofard stia calpestando i diritti umani: in una macabra e silenziosa operazione di pulizia etnica, uomini, donne e bambini vengono infatti eliminati e riciclati come concime, mentre la propaganda televisiva fardiana dipinge il ragazzo come un criminale. Nel frattempo, Akane Hino, compagna di classe di Hoichi, e la madre del ragazzo vengono catturate dai droidi fardiani per essere interrogate, mentre gli invasori scoprono di non poter contrastare in nessun modo la mostruosa potenza dell'Exaxxion...

BUG PATROL - Kaburi Yamato, Nami Karatachi e Daikinboshi Shima sono tre insetti 'juniores' rispettivamente del corso scarafaggi, macaoni e ditischi. Prima di diventare insetti a pieno diritto, i tre devono - come tutti i loro coetanei - superare un periodo di apprendistato a contatto con gli esseri umani, in modo da imparare il più possibile su di essi. Il giovane Sekuto li trova in casa sua bloccati da una trappola per scarafaggi, e così i tre si vedono costretti a raccontare la misteriosa origine degli insetti a un umano... e a iniziare la più singolare convivenza del mondo! Le cose si complicano quando Kaburi inizia a provare alcuni 'inusuali' sentimenti per il loro ospite...

NARUTARU - Durante le vacanze estive, la giovanissima e frenetica Shiina passa alcuni giorni presso i nonni, su una verdeggiante isola dell'arcipelago nipponico. Le giornate trascorrono allegre in compagnia dei ragazzini del luogo, finché un'improvvisata gara di nuoto in una zona di forti correnti marine rischia di portarle via la vita. Poco prima di perdere i sensi, Shiina intravede sul fondale un buffo essere a forma di stella che la salva: la ragazzina decide così di portarlo con sé in città, battezzandolo Hoshimaru e... facendolo passare per uno zainetto!

OFFICE REI - Yuta è un ragazzo rimasto orfano da poco e, proprio mentre fa considerazioni sul futuro, tre stupende ragazze entrano prepotentemente nella sua vita e nella sua casa: si tratta di Mirei, Emiru e Rika, sorellastre di cui Yuta non conosceva nemmeno l'esistenza. Tutte e tre hanno un carattere forte e deciso, ma mentre la prima è dolce e gentile, le altre due cercano di imporre la loro volontà sul ragazzo con l'inganno. La cosa più incredibile, però, è che le tre dirigono un'agenzia di investigazioni sul paranormale e che, nonostante la loro euforia quasi patologica nelle vicende di ogni giorno, sul lavoro cambiano radicalmente, trasformandosi in posate e serie professioniste: Office Rei - questo il nome dell'agenzia - prende forzatamente sede a casa del povero Yuta, che così, oltre a vedersi invasa la privacy e distrutta la tranquillità a cui era abituato, deve aiutare le tre sorelle a indagare su case infestate e manifestazioni ultraterrene. Dopo un'indagine particolarmente impegnativa, il legame fra Yuta ed Emiru – ora ESPer dichiarata - si rafforza, e Mirei decide di affidare la guida dell'agenzia alla sorellina minore, evidentemente maturata... Inizia da questo mese la formidabile seconda serie di **Office Rei**!

GENZO - Genzo è il più grande burattinaio del mondo, ma ha perso ogni sentimento dopo la morte della moglie, e ora accetta lavori su commissione: come compenso non chiede denaro, bensì donne 'di grande bellezza interiore' da usare come modelle per creare una bambola identica alla moglie. Meglio non ingannarlo, poiché è in grado di vedere i demoni che albergano nella coscienza della gente. Questo lo sa bene anche la principessa Kiku Nagashima che, abbandonati gli agi del feudo natio, ha deciso di seguire Genzo alla ricerca di avventure ed emozioni forti.

AITEN MYOO - Kotono Mitsuyoshi è una quindicenne ingenua, sempre pronta a credere in chiunque e a concedergli la propria fiducia anche se la situazione lo sconsiglierebbe. Quando alcuni strani incidenti iniziano a capitarle intorno, la ragazzina inizia a spaventarsi, e a identificare un elemento comune a tutte le situazioni: la costante presenza di uno strano bambino. Messa sul chi vive dai compagni di classe, Kotono inizia a temere di essere presa di mira dal misterioso piccoletto, e il suo stupore è grande quando una sera, rientrando a casa, i genitori glielo presentano come il nuovo coinquilino: Aiten Myoo, questo il suo nome, risulta essere il figlio di un superiore del padre, e pertanto va trattato con la massima cura!

Nei CORTILI di Ai Yazawa

SPECIAL GUEST:

Wataru Yoshizumi

di MASSIMILIANO DE GIOVANNI

Fino a qualche anno fa Ai Yazawa e Wataru Yoshizumi erano due autrici ben poco conosciute, almeno dai fan italiani. Devono entrambe il successo a una casa di produzione giapponese che ha deciso di trasporre un loro shojo manga in una serie animata, portandole improvvisamente all'attenzione del grande pubblico internazionale. Da allora sono tornate a disegnare nell'ombra, affacciandosi mensilmente sulle pagine di "Ribon", ma l'amicizia che era nata tra loro continua ancora, nonostante sia minata dagli impegni pressanti che ogni autore in Giappone deve sopportare. Il loro primo incontro risale a una festa organizzata da Shueisha proprio per la rivista "Ribon", ma a far nascere una vera amicizia è stato davvero il destino: il ritardo accumulato da Wataru rischiava di farle mancare la consegna, e il provvidenziale aiuto di Ai si è dimostrato degno di una vera amica. Il telefono è oggi lo strumento

migliore per tenere vivi i rapporti:

WY – Ci sentiamo per telefono almeno un paio di volte al mese, ma riusciamo a vederci di persona appena ogni due mesi...

AY – Gli argomenti non ci mancano davvero mai, e una volta abbiamo parlato al telefono per la bellezza di cinque ore consecutive!

WY – Comunque ogni tanto ci vediamo.

AY – Andiamo ai concerti, stiamo insieme durante le feste, e ci vediamo naturalmente per interviste come questa...

Ma non abbiamo nessuna relazione sentimentale!

WY – A causa del mio nome d'arte (Wataru) molti dei miei fan credono che io sia un maschio, e così alcune lettere alludono al fatto che Ai sia molto presente nella mia vita, alla possibilità che io stia addirittura con lei!

AY – Siamo insieme, ma non stiamo insieme... Eh eh...

WY - Sono una donna, ma al nome Wataru segue il suffisso 'kun', tipico dei maschi, e allora... Pensano che il mio ritratto che appare nei volumi a fumetti sia falso!

AY – Grazie alle foto che corredano questa intervista, tutti potranno comunque vedere che siamo donne.

WY – Così adesso tutti penseranno che...

Non è certo l'ironia a mancare a queste due giovani artiste. Quello che vogliamo fare è curiosare nel loro passato, tra le ragioni che le hanno spinte a intraprendere la carriera di fumettista. Ai Yazawa ha sempre letto manga, ma da bambina amava anche dipingere, comporre poesie, scrivere saggi. Visti i temi romantici che caratterizzano le sue opere, ci immaginavamo già un certo animo sensibile. "Fare la scrittrice è un sogno irraggiungibile..." ci confessa l'autrice. "Sono troppo stupida... Però come fumettista posso creare sia la storia, sia i disegni, ed essere quindi quasi una regista. Ai tempi del liceo, passavo ogni notte a scrivere manga... Non ho quasi mai studiato!" Se è durante gli anni del liceo che Ai Yazawa presenta a Shueisha il suo

primo lavoro 'professionale', i suoi tentativi di approdare al mondo dei manga risalgono addirittura alle scuole medie inferiori: "Quando facevo la prima o la seconda media" ricorda a fatica l'autrice, "ho presentato per la prima volta un lavoro alla redazione di "Ribon" e ho vinto nella Classe C (l'ultima). Il mio primo vero fumetto l'ho sottoposto dieci volte all'attenzione dell'editor, tanto che alla fine lo rifacevo quasi meccanicamente. Non volevo rinunciare al mio sogno". Di sogni Ai Yazawa ne aveva comunque ben altri, e uno di questi traspare anche in **Gokinjo Monogatari**. Divenuta professionista quando frequentava ancora il terzo anno del liceo, Ai pensava di muoversi anche nel campo della moda, magari come stilista. Si è accontentata di firmare i vestiti ai suoi personaggi, ma è comunque felice.

Diversa è la carriera di Wataru Yoshizumi, votata allo studio sino al suo ingresso all'università. Era difficile trovare il tempo di disegnare manga in un liceo severo come il suo, ed era addirittura impossibile nascondere ai genitori la sua passione per il fumetto, così Wataru ha potuto dedicarsi seriamente alla scrittura e al disegno solo maggiorenne. "Quando ero piccola, su "Ribon" lavorava un'autrice di nome Yumiko Tabuchi: era una studentessa universitaria, e scriveva storie ad ambientazione scolastica. Era il mio idolo, e volevo diventare assolutamente come lei! Il mio sogno era quindi quello di diventare una fumettista portando comunque a termine i miei impegni scolastici. Una volta entrata all'università ho presentato così a Shueisha il mio primo manga (realizzato interamente a biro)". Due strade diverse, dicevamo, per due autrici che poco hanno in comu-

chiedere o sostenere il fidanzamento un personaggio con un altro. Generalmente do ascolto ai consigli: Mamirin e Takigawa, per esempio, si sono messi insieme proprio grazie a un lettore. A te non succede, Wataru?

WY – No. Io ho in testa tutta la storia sin dall'inizio, e non faccio mai cambiamenti a lavoro iniziato. Anzi, se l'editor mi chiede di cambiare qualcosa o allungare la storia, mi dà proprio fastidio! Non amo dover ripensare a ciò che ho già deciso.

AY – Io non pianifico mai completamente le mie storie.

WY – E' che tu costruisci la storia sui personaggi. Ognuno di loro fa diventare grande ogni singolo episodio.

AY – Forse è vero, inizio sempre a lavorare definendo le caratteristiche di ogni personaggio. Questa ragazza è nata in questa famiglia, questa famiglia è composta in questo modo... E in base ai personaggi e alle loro relazioni inizio a pensare alle varie storie. Ma al finale devo pensarci io, e questa è una vera seccatura! Non c'è mai un personaggio che mi faciliti il compito, e c'è addirittura chi dal punto di vista strutturale del lavoro. Impulsiva e volubile Ai Yazawa, programmatica e inflessibile Wataru Yoshizumi. Ma lasciamole battibeccare ancora un po'...

AY – Ora che siamo molto famose le lettere dei fan arrivano numerose. Sono energia pura, grazie a tutti! Alcune sono confezionate come autentici origami: vorrei leggerle tutte, ma se sono piegate con tanta cura non le leggo...

WY – A me piacciono anche le cartoline, ma capisco come un lettore che voglia scrivere molto si trovi più a suo agio con una lettera... Però piegatele normalmente, per favore!

AY – Sono felice quando arriva una lettera strutturata come un saggio, oppure quando ricevo i disegni dei fan. Ogni tanto arriva una lettera per

A fianco, due personaggi a confronto. Il primo è Tsutomu, protagonista di Gokinjo Monogatari (Curiosando nei cortili del cuore), mentre il secondo è Ken, da Tenshi Nankajanai. La somiglianza è straordinaria: Ai Yazawa era talmente innamorata di Ken da voler continuare a scrivere di questo personaggio, ribattezzato poi Tsutomu...

CAPITOLO FINALE

E' iniziata la festa della scuola superiore specializzata in moda Yazawa Gakuen. Mikako vuole diventare una stilista, ha vinto il premio dedicato alla moda, e ha ricevuto una borsa di studio per andare a Londra. Ma nello stesso tempo non vuole lasciare Tsutomu, quindi non sa cosa fare.
Tsutomu non reagisce: quando pensa al futuro di Mikako non può esprimerle liberamente le sue emozioni. Nel frattempo, Mariko consiglia a Mikako di non pensare troppo a Tsutomu, e di guardare piuttosto al suo futuro. La ragazza ripensa ai suoi diciassette anni, è tormentata al punto da scappare di casa, ma poi Tsutomu la ritrova, e lei capisce di amarlo davvero.
La mamma di Mikako è incinta dell'ex-marito: l'uomo è infatti tornato a casa, i due si sono risposati, e tra breve nascerà una bambina. Tutti sono felici, ma Mikako non ha ancora preso una decisione in merito al suo viaggio. Tsutomu la ama troppo per chiederle di rinunciare a un'opportunità del genere, così durante un pik-nick spinge Mikako ad accettare la borsa di studio.
Ma il ragazzo non aveva considerato che anche Seiji ha vinto una borsa di studio, e che i due partiranno insieme per Londra. La gelosia di Tsutomu cresce man mano che si avvicina la partenza di Mikako.
Il gruppo Akindo organizza un mercato per racimolare un po' di soldi e festeggiare alla grande la partenza dell'amica. Il gruppo è destinato a sciogliersi: a un mese dalla partenza di Mikako lo studio viene chiuso e messo in vendita.

Passano sei mesi. Mikako ha 18 anni e vive a Londra. Sta studiando con costanza ed è più matura. Ogni mattina Seiji passa a prenderla per andare a scuola insieme. La ragazza ha molti nuovi amici provenienti da tutto il mondo, ma ogni tanto ripensa a Tsutomu e al gruppo Akindo, e si rattrista.
Una sera, durante una cena, Mikako riceve una dichiarazione d'amore da Seiji, ma alla ragazza sembra interessare solo lo studio.
Nel frattempo, Tsutomu partecipa a una lotteria per vincere un viaggio a Londra per una settimana. Il ragazzo non è fortunato, ma riesce comunque a raggiungere il suo obiettivo aggregandosi al padre di Mikako, in viaggio per lavoro.

Sono passati alcuni anni. Miwako, la sorellina di Mikako, frequenta le scuole elementari. E' la vigilia di Natale, e prima di andare in vacanza gli studenti della scuola pubblica devono fare le pulizie dell'istituto: Miwako vuole indossare un abito fatto dalla madre, i genitori non vogliono, ma alla fine la piccola la spunta. A scuola Miwako si sporca e, tornata subito a casa, va dritto a letto per nascondere il fatto. Mikako telefona alla madre, sente la storia della macchia e quando arriva a casa parla con Miwako. La sera tutti i personaggi della serie si ritrovano al bar Blue Parrot, gestito da Tokumori. C'è tutto il gruppo Akindo. Mikako è di nuovo incinta di Tsutomu, apprezzato fotografo. Mariko si è sposata, ha una figlia e gestisce un centro di estetica. Yusuke e Ayumi si sono sposati, hanno uno studio di disegno (Akindo) e lei è incinta. Jiro fa il programmatore di computer e guadagna bene. Risa ha un figlio di nome Arashi, della stessa età di Miwako. Il padre è Takeshi, un chitarrista.
Tokumori gestisce il bar e ha un figlio di nome Hiroyuki, anche lui coetaneo di Miwako.

Ultimo salto temporale. Miwako, Hiroyuki e Arashi sono cresciuti. E a vederli sembrano proprio Mikako, Tsutomu e Seiji.

mi fa penare, come in **Tenshi Nenkajanai** (Non sono un angelo).
A sentire Ai Yazawa, i personaggi sono di carne e ossa, assorbono una forza tale da iniziare a pensare, decidere, fino a ribellarsi alla stessa autrice, che assiste sconvolta al succedersi dei fatti.
"Sapevo che Ken amava Midori" dichiara attonita l'autrice, "ma non potevo immaginare che alla fine sarebbero rimasti insieme. Io non volevo farli fidanzare, ma Midori ha detto sì senza chiedere il mio permesso. E che dire di Akira, che un giorno ha deciso improvvisamente di andare all'estero? Mi sono arrabbiata e agitata moltissimo, perché questa scelta non era minimamente programmata". Difficile capire se quella di Ai sia ironia, provocazione, o più semplicemente la realtà dei fatti. A tranquillizzarci ci pensa comunque Wataru: "Ai-chan è una persona appassionata, si muove con passione, invece io sono logica. Nel mio caso non c'è improvvisazione. Quando prolungo una storia metto in campo nuovi personaggi e creo qualche collegamento, ma alla fine tutto torna a coincidere con quello che avevo inizialmente progettato".
La differenza tra le due autrici sta proprio qui. Forse è per questo che Ai non è laureata, al contrario di Wataru: la loro diversità di carattere coincide con la loro diversità di scrit-

Anche l'origine di Mikako si deve a Tenshi Nankajanai, e al personaggio di Midori (appassionata di moda come la stessa Ai Yazawa). Stessa caratterizzazione grafica, ma diverso stile di disegno: se Gokinjo Monogatari ha un segno davvero particolare, gli altri titoli dell'autrice sono in puro shojo style!

tura. Eppure Wataru non riesce mai a finire il lavoro entro la data di scadenza, mentre Ai non sgarra mai di un giorno.

AY – Mi lamento sempre di non riuscire a chiudere in tempo il nuovo episodio, ma poi finisco sempre per consegnarlo in tempo! Non posso mai prendermi una pausa: la scadenza arriva inesorabile!

WY – Quando finisco di progettare la storia, non riesco a passare subito ai disegni. Sono pigra. Se questo è un segnale di crisi, allora sono sempre in crisi. Non riesco a lavorare con ritmo.

AY – Wataru non ha alti e bassi, ma sempre un unico livello di crisi.

WY – Tutti dicono che mi lamento in continuazione, che non voglio lavorare, ma nei miei fumetti questo stato d'animo non traspare. Ci sono persone come Ai-chan che se vanno in crisi non riescono più a scrivere, mentre io non smetto di lavorare pur essendo in crisi perenne.

AY – Sì, quando arrivo al limite non non riesco a produrre neanche una pagina, o un semplice schizzo. Ci sono parti del mese

Per svelare alcuni aneddoti su Gokinjo Monogatari, **abbiamo scovato una chiacchierata tra Ai Yazawa e il suo editor. Ve la sottoponiamo perché mette in luce la simpatia e il carattere naif della brava autrice, che non nasconde metodi di lavoro davvero poco convenzionali. Giudicate voi stessi...**

Tomi – Facciamo un tuffo nel passato, e più precisamente ai primi anni della sua carriera, quando muoveva i primi passi nel mondo degli shojo manga. **Gokinjo Monogatari** era ben lontano dall'essere pensato, e lei si dedicava a **Tenshi Nankajanai**, la cui protagonista aveva un carattere ben diverso da quello di Mikako.

Ai Yazawa – Alcune cose erano diverse, ma altre no. **Tenshi Nankajanai** è stato il mio primo successo. E qualche lettore giapponese si è arrabbiato con me perché ha giudicato **Gokinjo Monogatari** troppo stupido...

T – Io non riesco a capire cosa ci sia di stupido. Forse Yusuke?

AY – Come tutti, anch'io trovo che Yusuke sia stupido, ma in fondo non è vero. Alcune fan pensano persino che lui sia bello... Secondo me a piacere è proprio il suo carattere stupido.

T – In **Tenshi Nankajanai** non c'era nessun personaggio come lui...

AY – Non c'era neppure nessuno come Tsutomu, nonostante la somiglianza somatica tra lui e Ken. Vi voglio svelare il motivo che mi ha spinto a ideare un personaggio come Tsutomu: mi dispiaceva terribilmente che si fosse concluso **Tenshi Nankajanai**, e non potevo sopportare l'idea di non scrivere altre storie su Ken... Così ho utilizzato lo stesso schema in un'altra storia!

T – A proposito... Non avevi in programma di lavorare a una storia ambientata in uno studentato?

AY – Mmh... Ma uno studentato c'è già, e si chiama Yazagaku (Yazawa Gakuen)... In Giappone non esiste una scuola come questa, dove tutti sono liberi. Ho descritto semplicemente il mio ideale di scuola. Non sono d'accordo con il sistema scolastico giapponese, perché impone che tutti siano uguali... E se non sei uguale agli altri, allora sei strano. Come Mikako, per esempio.

T – E tu saresti il presidente della scuola? Decidi tutto tu, allora?

AY – Io sono una modella, non certo il preside. Mi chiedo ancora perché Jiro non si sia iscritto...

T – Lui non ha i soldi, non si può permettere neppure la carne... Ho notato che nella sua zuppa c'è solo verdura.

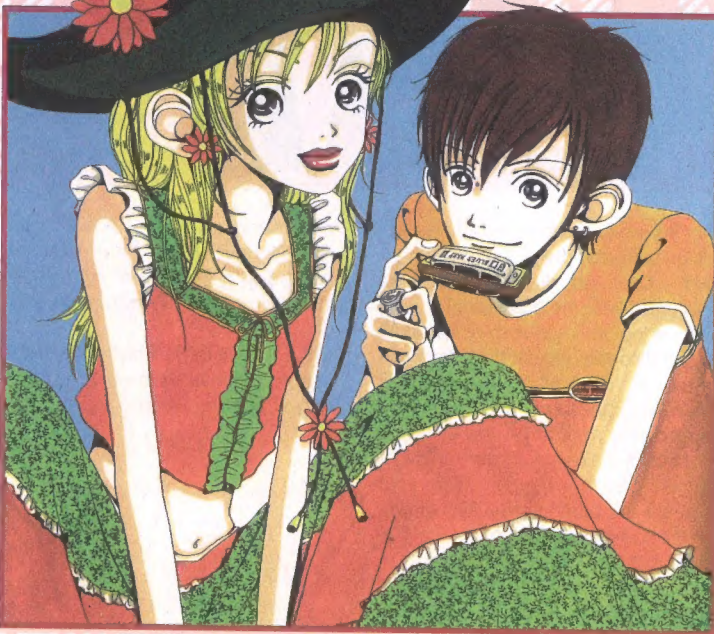
AY – Quella scena c'è solo nell'anime... E se esistesse veramente lo studentato, lui ci andrebbe di certo.

T – Stavo cercando quella scena anche nel manga... Ecco perché non l'ho trovata! Ma se esistesse lo studentato, il portinaio sarebbe Noriji?

AY – Sì, assumerei proprio lui!

T – Ehm... I lettori non sanno che Noriji esiste veramente...

AY – Già, e mi ha persino chiesto una parte in Gokinjo Monogatari, così ho dovuto accontentarlo. Ho mantenuto i suoi tratti somatici, caratterizzandolo però come un manga. E lo stesso è successo

buone e altre cattive... Forse dipenderà dai bioritmi... L'importante, comunque, è rispettare le scadenze. Continuiamo a parlare di scrittura, perché anche l'approccio al racconto è del tutto personale. Quando Ai pensa alla storia, per esempio, ci entra dentro al punto da condividere le emozioni della protagonista: se una sta male o è depressa, anche l'altra è vittima dello stesso stato d'animo.

AY – La verità è che piango. Così entro più a fondo nella storia. Se qualcuno mi vede, pensa subito che sia successo qualcosa di terribile nel mio studio. Io rido, piango, rido, piango... Quando Ken fa una battuta rido, dico a me stessa quanto sia meraviglioso questo personaggio! Può sembrare strano, dal momento che mi emoziono per personaggi che in fondo ho creato io, eppure è così. Quando invento un personaggio, io divento quel personaggio: soprattutto Akira! Ho sempre prediletto i personaggi maschili, almeno fino a Tenshi Nankajanai, la cui protagonista è una ragazza. Volevo che fosse affascinante e ho dedicato a lei molte energie, ma Akira mi frulla sempre in testa. C'è stato un periodo in cui arrivavano lettere delle fan contro Akira: lo definivano cattivo, ma pagava semplicemente lo scotto di essere un maschio in mezzo a migliaia di lettrici femmine.

WY – E' vero. Quando è una ragazza a essere la protagonista, anche se fa qualcosa di dubbio è sempre giustificata dalle lettrici.

AY – Tornando ai personaggi maschili, io solitamente lavoro su due generi di ragazzo (uno più facile e uno meno). **Marin Blue no Kaze ni Dakarete** mi ha fatto impazzire perché il protagonista Tooru non era il mio tipo. Era difficile farlo muovere, al contrario di Ippei (i lettori hanno pensato che Ippei

per Tokumori.

T – Non ci posso credere: il viso di Noriji è proprio quello?

AY – Lui è giovane, anche se sembra più vecchio. Temevo che piacesse solo ai fan del cartone animato, dal momento che nel manga non compare spesso. Ma quando i lettori giapponesi sono stati chiamati a votare il loro personaggio preferito, Noriji si è classificato al quinto posto! Incredibile! Neanche fosse uno del gruppo Akindo!

T – Dovrebbe diventare un membro *ad honorem*!

AY – E cosa potrebbe vendere?

T – Potrebbe vendere soba. A proposito, non ricordo questa idea del mercato nel progetto iniziale della serie...

AY – Effettivamente non c'era. E neppure il gruppo Akindo, se è per questo. Che dire: una scelta improvvisa! I personaggi frequentano dipartimenti diversi, ed era necessario che interagissero, facessero qualcosa insieme. Riunirsi in un mercato era perfetto, l'idea mi è venuta per caso.

T – Ma non c'era niente di programmato in questa storia?!

AY – I fumettisti non sono tutti così... E comunque non ho scritto Gokinjo Monogatari improvvisando ogni cosa: la traccia generale era stabilita sin dall'inizio. Non trascuro comunque le buone idee che mi vengono strada facendo, anche se dovessero andare contro il progetto iniziale.

T – Nel primo episodio Tsutomu e Mikako si presentano come una coppia...

AY – All'inizio volevo raccontare di una coppia in crisi, il progetto iniziale lo prevedeva, ma poi... ho cambiato idea non appena ho iniziato a disegnare il manga! Se fossero stati una coppia, Mikako non sarebbe stata così vulnerabile.

T – Cosa puoi consigliare a chi vuole lavorare nei fumetti?

AY – Tutti pensano di dover decidere il tema generale della storia in maniera precisa, ma la trama si può sviluppare anche mentre si scrive. Mentre lavoro a uno shojo manga trovo sempre spunti inediti e interessanti: una fumettista che vuole scrivere tante cose deve aprire il proprio cuore e lasciarsi trasportare da nuovi stimoli. Non ha senso dire solo una cosa spacciandola per l'unica verità. Yusuke dice "Io penso così". E' giusto. Se non si può dire solo una verità, allora ogni personaggio dirà la propria. La vita di Yusuke è troppo complicata per essere liquidata con un solo aggettivo.

T – Altri cambiamenti di rotta non previsti?

AY – All'inizio avevo pensato a una coppia formata da Tsutomu e Mikako, ma solo per un momento, poi ho fatto fidanzare Tsutomu con Mariko. Il lettore ha forse l'impressione che l'autore non abbia le idee chiare, e alcune lettere sottolineano quanto sia difficile prevedere come proseguirà la storia: mi sembra ovvio, persino io non la conosco! Ho messo poi Yusuke con Ayumi, ma all'inizio ignoravo che si sarebbero sposati. Ayumi è nata per essere un semplice strumento per far funzionare il rapporto tra Mikako e Tsutomu, ma ai lettori è piaciuta sin dal primo istante. Sono contenta di questo, ma non riesco davvero a capire cosa ci trovino in lei: in fondo è una ragazza così normale! Mmm... Probabilmente piace perché in **Gokinjo Monogatari** lei è l'unica persona normale...

GADGET

fosse meglio, ma ho solo influenzato il loro gusto). Akira posso farlo muovere senza fatica. Anche Ken è facile da gestire, nonostante sia un tipo un po' diverso. Takigawa... Diciamo che è un buon ragazzo.

WY – Io non ho un ideale di uomo. Penso che i personaggi maschili nelle mie storie assomiglino a me piuttosto che a un mio ideale. Vorrei scrivere di tanti personaggi diversi, non voglio scrivere solo di un mio ideale.

AY – Se mi chiedessero chi amo di più tra Akira e Ken, sceglierei probabilmente Akira. Amo anche Ken, ma non potremmo mai stare insieme. Saremmo solo amici. Akira, invece, è un uomo dal quale vorrei amore.

WY – Se esistesse davvero Seven, invece, noi litigheremmo ogni giorno. Shino non pensa molto a Seven, io invece gliene direi subito quattro.

Ormai la chiacchierata è diventata totalmente informale. Difficile ricondurre il discorso ai contenuti, ai progetti, alle scelte stilistiche, agli strumenti. Sembra di essere a una convention di fumetti, tra fan che discutono animatamente dei loro beniamini. Non ha più senso dirigere la discussione, lasciamo il campo alle divagazioni del caso. E ai complimenti reciproci.

WY – Vorrei che Ai-chan non cambiasse mai. Che amasse sempre i manga fino a entrare nelle singole storie, incarnando i singoli personaggi. Non perdere la passione per i manga, altrimenti perderò la mia maestra. Ti rispetto veramente.

AY – Davvero?

WY – Sì. Ti prego, non cambiare mai.

AY – Sei tu ad avere pregi che io non ho. Sei molto brava a colorare e i tuoi colori sono sempre perfetti.

WY – Cosa stai dicendo? Stai forse parlando delle tue illustrazioni?

AY – Io ho un complesso di inferiorità per il disegno. Questi mesi ho finalmente iniziato a disegnare col cuore, libera da ogni condizionamento. Non posso che rispettare una persona capace di dipingere a colori. Io lavoro troppo in fretta, e quando coloro esco sempre dal bordo nero... Hai davvero pregi che io non ho.

WY – Davvero?

AY – Sì, sei veramente brava. Però in questi giorni mi sembra che tu stia lavorando troppo... Mi preoccupo, devi mangiare bene, riposarti, altrimenti ti ammalerai... Se non mi tieni compagnia su "Ribon" non posso lavorare bene. Si dimezzano le energie.

WY – Continuiamo il nostro lavoro su "Ribon" con energia doppia.

AY – Sì, insieme... Con la forza!

KAPPA

GLASS NO KAMEN n. 41

Fumetto, Giappone
© 1999 Suzue Miuchi/Hakusensha
Hakusensha, 190 pagine, Brossurato, Y 415

...Anche questa volta, tutti gli appassionati di **Glass no Kamen** (in Italia *Il grande sogno di Maya*) sono costretti a rimanere, come si suol dire, a bocca asciutta! Nonostante l'uscita in tutte le librerie nipponiche dell'attesissimo quarantunesimo numero delle avventure di Maya, attrice di talento e aspirante interprete del ruolo di *Dea Scarlatta*, la storia non accenna ancora a concludersi, anzi, il difficile rapporto che lega la protagonista al bel Masumi Ayami, suo benefattore, ancora una volta non riesce a evolversi verso un epilogo chiarificatore, fin troppo atteso da tutti.
E se ormai risultano al lettore assai chiari i sentimenti che provano l'uno per l'altra Maya e Masumi, i due diretti interessati sembrano, anche questa volta, lasciare che gli eventi procedano da soli, senza voler forzar loro la mano. Fortunatamente (o sfortunatamente?) solo nel finale una 'scossa di terremoto' sembra voler ridare un 'colpo di vita' alla situazione, che però si conclude bruscamente, lasciando ancora una volta il lettore agonizzante fino all'uscita del prossimo numero. Ma il prossimo sarà veramente quello conclusivo? Ai posteri l'ardua sentenza! **BR**

GAIKING IL ROBOT GUERRIERO

Fantascienza, Giappone, 1976
© 1976 Toei Animation Co., Ltd.
125 min, Yamato Video

La mania del revival sta colpendo in pieno anche l'Italia, ed ecco che cominciano a spuntare videocassette che contengono le serie in voga negli anni 70 e non. Questo per i nostalgici è sicuramente un bene, visto che possono rivivere le emozioni di quegli anni con un occhio più adulto, ma ai novizi dell'animazione giapponese potrebbero dare fastidio animazioni non troppo fluide o storie poco articolate. Per quanto mi riguarda sono felicissimo di potermi gustare **Gaiking**, e ne consiglio la visione anche a chi non l'ha mai visto, tanto per rendersi conto da dove [illegible] alla creazione dei moderni robot dell'animazione giapponese. Darius è la perfida entità che guida il popolo del pianeta Zela, che sta per scomparire perché rischia di essere risucchiato in un buco nero. Ha inizio così la ricerca di una nuova patria, e guarda caso le mire del perfido Darius ricadono proprio sulla Terra. Qui fortunatamente è stata allertata la possente astronave chiamata Drago Spaziale, al cui interno si trovano le componenti del potente robot guerriero Gaiking. Le animazioni hanno una qualità altalenante, e solo in alcuni episodi possiamo vedere la straordinaria tecnica dell'epoca a opera di Yoshinori Kanada, capace di animazioni fulminee e movimenti dei robot e dei personaggi assolutamente innaturali (noi lo chiamavamo 'il disegnatore agitato' a causa del suo stile inconfondibile), ma molto coreografici e di grande effetto (non per nulla lo stesso animatore ha furoreggiato per anni e un annetto fa è stato chiamato per le animazioni dell'OAV di *Gekiganger*, il robot in stile anni 70 nato in seno alla serie di *Nadesico*). L'edizione italiana è la stessa che si è vista in televisione anni addietro, e nonostante il doppiaggio sia abbastanza decente, avrebbe potuto essere cambiato per correggere vari errori dell'epoca nella trascrizione dei nomi dei personaggi (a me ha dato sempre fastidio che il protagonista venisse chiamato Tsubaboki anziché Sanshiro Tsuwabuki). Comunque, a parte questo, l'edizione è fatta bene, e i nostalgici potranno sicuramente apprezzarla. **AP**

MONDO NAIF # 1

Kappa Edizioni, 96 pp.
lire 10.000

Mondo Naif mischia le carte. Solo per un numero, così da rendere più internazionale la rivista, per mostrare e dimostrare quante schegge naif esistano oltre i confini italiani, per sottolineare quanto il fumetto d'autore possa parlare più di una lingua.
Con Keiko Ichiguchi i Kappa boys giocano in casa. La popolare autrice di shojo manga (che a ottobre esordirà su **Storie di Kappa** con il suo **America**) è ormai italiana di adozione, e nel nuovo episodio di **Peach!** ci racconta della convivenza di un gruppo di amici [illegible] breve. **Ancient Joe** di C. Scott Morse ci trascina in una favola caraibica, ricordando i leggendari chupacabra (creature criptozoologiche a cui si [illegible]scono rapimenti e massacri di bestiame), e [illegible]do una curiosa sfida tra el br[illegible] diablo. Attesissimo è poi il *Work in* [illegible] Vinci, che ci svelerà curi[illegible] sulla sua collaborazione con la c[illegible] giapponese Kodansha [illegible] fotografie che hanno ispirato la storia **Una casa a Venezia**. Grazie a un accordo esclusiv[illegible] nipponica Shueisha, **Mondo** [illegible] infine tre inediti e straordin[illegible] mai saranno venduti altrove! [illegible] che stiamo parlando dei segnalibri di **Video Girl Ai**, **Orange Road** e **Ken il guerriero**! Masakazu Katsura, Izumi Matsumoto e Tetsuo Hara si trovano a interagire con **Mondo Naif**, caso più unico che raro, per un **regalo** dedicato a tutti i manga fan! Prenotate questo numero in tutte le librerie!

70'S ROBOT ANIME GEPPY-X

Playstation, Shoting game, Giappone, 1999
© 1999 Aroma Aroma ¥ 6.800

Chi di voi non ha mai sognato di pilotare un robot trasformabile simile in tutto e per tutto a quelli degli anime degli anni 70? Dovrete munirvi di una Playstation modificata (il gioco infatti è giapponese) e inserire il primo dei quattro dischi (quattro!) per essere catapultati nel magnifico mondo di **Geppy-X**, l'erede di ***Getter Robot***! Una splendida sigla animata (la canzone è interpretata da Isao Sasaki, famoso per le vecchie sigle di ***Yamato***, ***Grendizer***) vi accoglierà appena premuto il pulsante Start, e sarete pronti per immedesimarvi nei piloti del Geppy-x, il robot che si trasforma in tre configurazioni: X-1 per i combattimenti in aria, X-2 terra e X-3 acqua, ognuna dotata di formidabili armi assai distruttive. Ogni stage è strutturato come un ipotetico episodio televisivo, e voi dovrete sconfiggere i nemici che compaiono sullo schermo utilizzando via via la trasformazione che riterrete opportuna (per trasformarvi si usano i tasti L1 o R1). Nonostante sia pieno di sequenze animate ben realizzate e zeppe di quegli stereotipi che ci piacciono tanto, di dialoghi e canzoni (ogni schermo di gioco è accompagnato da una canzone a tema), il gioco risulta piuttosto piatto e scadente, in quanto gli Sprite sono abbastanza piccoli e le animazioni sono nella media di un gioco per il Super Nintendo. Tutto questo sembra comunque voluto, e dopo qualche partita non potrete fare a meno di continuare il gioco per vedere cosa succede. Il bello sta proprio qui: a seconda del robot usato per sconfiggere il boss di fine livello, la storia può proseguire in più direzioni! Ogni volta che il gioco finisce verrete poi premiati da diversi extra, che vi consentiranno di giocare anche con quei robot che nel gioco principale fungono da supporto. Animazioni, canzoni, quattro robot extra e nuove opzioni che vi terranno occupati per varie serate. Se l'esperienza vi ha soddisfatto, potete anche comperare il CD che contiene tutte le canzoni del gioco (**Geppy-X**, TOCT-24088), ordinandolo da un distributore di materiale giapponese. Solo per appassionati, ma questa volta non è un male! Bellissimo, anche se non sembra affatto un gioco per Playstation! **AP**

LUPIN III IL TESORO DI ARIMAO

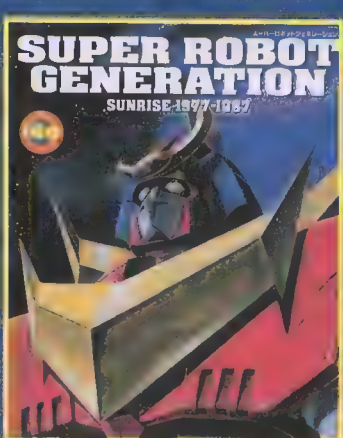
VHS, Giappone
© Monkey Punch/TMS/NTV
AnimAction Medusa, 95 min., L. 29.900

Per entrare in possesso degli incalcolabili frutti delle razzie di Arimao, super-ladro della Seconda Guerra Mondiale, è necessario recuperare tre statuette rappresentanti le divinità della Scimmia, dell'Orso e dell'Aquila, che apriranno l'accesso al nascondiglio del tesoro. Lupin e i suoi sono naturalmente interessati all'articolo, ma lo è anche un'organizzazione neonazista comandata dall'ambiguo Hellmafrodite, nonché il legittimo erede del tesoro Sir Archer, alle cui gesta Ian Fleming si sarebbe ispirato per scrivere le avventure del noto James Bond, l'Agente 007. Molta carne al fuoco e molte forze in campo, per un film d'animazione che offre leggermente meno di quanto promette per via del fatto che la sua composizione dà l'impressione di un episodio televisivo lungo il triplo del normale, piuttosto che di un vero e proprio lungometraggio. Il divertimento, comunque, è assicurato, e le molteplici scene d'azione e d'inseguimento sono ben architettate e soprattutto ben animate, con un Lupin particolarmente dinoccolato. Qualche caduta di tono nelle fughe del protagonista (in una Lupin si salva calando le braghe ed 'emettendo' un paracadute dal popò) viene perdonata dal tentativo di riprodurre una regia in vecchio stile - nel senso buono - grazie anche alla direzione del grande Osamu Dezaki e ai suoi colpi di sciabola registica che tagliano in due il teleschermo e mostrano più situazioni allo stesso tempo, nonché ai fermo-immagine 'pittorici' che tanto ricordano i suoi precedenti successi. Anche il character design è piacevole, 'tondo' ma dinamico allo stesso tempo, e le trappole meccaniche che i protagonisti devono superare per raggiungere l'obiettivo sono congegnate con dovizia e senza prendersi troppo sul serio, il che le pone a metà fra quelle di *Indiana Jones* e i giochetti di un'avventura grafica da CD-ROM. Per quanto riguarda l'edizione italiana, gli unici appunti che si possono fare riguardano il mixaggio audio, che tiene troppo in secondo piano la colonna sonora e gli effetti sonori, e un errore di riproduzione a dopo circa un'ora di film, che ripete la stessa scena due volte, prima senza voci e rumori, poi completa. E, per una volta tanto, sono state mantenute le immagini e le musiche delle sigle originali, e anche le revisioni di adattamento sono più che accettabili: questa volta, l'avvertimento che si trova sulla confezione (*versione integrale*) ha finalmente un senso. Chi ama Lupin, saprà sicuramente perdonare le due o tre 'sbavature' che comunque non danneggiano troppo il prodotto finale. **AB**

New Type 100% collection nr.34

SUPER ROBOT GENERATION - Sunrise 1977-1987

ILLUSTRAZIONI, Giappone
© 1999 Kadokawa Shoten/Sunrise.
Kadokawa, 160 pag. b/n e Col., ¥ 2.100.

Ce li siamo visti quasi tutti in televisione, durante i cosiddetti anni dell'invasione. Adesso, finalmente raccolti in ordine cronologico, ecco sfilare davanti ai nostri occhi, come in una passerella, tutti i ricordi della nostra infanzia... O per lo meno della mia! Si parla di una casa di produzione animata il cui nome è indissolubilmente legato a quello del genere fantascientifico più amato per buona parte degli anni Settanta e per altrettanta buona parte degli anni Ottanta: il genere robotico. La nostra carrellata nel passato inizia nel '77, e con il protagonista indiscusso di quell'anno: *Zambot III*, a cui viene dedicata anche la copertina dell'intero libro di illustrazioni. Con il passare degli anni e il susseguirsi delle pagine incontriamo altri miti indimenticabili come *Gundam* e *Tryder G7*. Non aspettatevi un libro fatto di belle illustrazioni, questo non è affatto il suo scopo. **Super robot generation** è una guida completa e comparata al mondo dei robot made in Sunrise. Spaccati meccanici, *Settei*, interviste e una marea di informazioni ci aiutano ad approfondire argomenti che fino a ora vivevano in un limbo di ricordi confusi. E' inutile dire che si tratta veramente di un'opera imperdibile, ma anche e soprattutto utile! **BR**

c/o Edizioni Star Comics, Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)

OTAKU 100%

Voto pienissimo alle quattro Miss di questo mese, ovvero (in ordine sparso) **Livia**, **Simona**, **Giada** e **Maria Grazia** di Roma, che interpretano (questa volta in ordine, da sinistra verso destra) **Asuka** di *Evangelion*, la **Principessa Lunedì** di *Calendar Men*, **Chun Li** di *Street Fighter*, e **Junko** di *Time Machine*. Molto brave tutte, e un complimento per aver pensato di interpretare anche qualche personaggio 'classico', di cui ultimamente vedo un po' di carenza! Continuate così! **K**

Ho caldo, porka batrokkola! E ne ho ancora di più se penso che FINALMENTE possiamo prepararci all'uscita di **Manmachine Interface** (il seguito di **Ghost in The Shell/Kokaku Kidotai/ Squadra Speciale Ghost**... C'è qualche altro titolo che mi sono dimenticato?), di cui il lumakoso Masamune Shirow sta preparando copertina e illustrazioni promozionali. Una ve la presento io nella mia verde paginetta, così almeno avete la conferma che non vaneggio. E mentre Shirow inventa duemila serie e ne conclude una, il Go Nagai ne progetta due e ne realizza diciotto: mentre le serie parallele e le miniserie di **Devilman** ormai non si contano più, mentre **Devilman Lady** continua ogni settimana a proporre la sua galleria di demoni allucinanti, mentre **Zet Mazinger** prosegue le sua sfrenata corsa paramitologica mensile, un suo nuovo personaggio fa capolino sul suolo giapponese. Si tratta di **Kishin**, che tutto sommato è un altro modo di tradurre 'dio-macchina' (ovvero Mazinga, tanto per restare in tema), un guerriero meccanico in sella a un destriero ancora più meccanico di lui, in stile **B'tX**, pronto a fare stragi sia fra i nemici, sia fra i lettori, sulle pagine della neonata rivista di Kodansha "Magazine Z", particolarmente apprezzata da chi segue i kartonzi in tivù. A proposito di riviste di Kodansha, su "Young" 28 è apparso un preview riguardante il nuovo film d'animazione di Isao "**Ponpoko**" Takahata per lo Studio Ghibli, **Tonari no Yamada kun** (vedi articolo su **Kappa Magazine** 79): tale special è fatto 'a strisce', proprio come il manga da cui è tratto, e riporta alcune battute umoristiche sullo stile di quelle che appaiono nel film. Già immagino i responsabili della Buena Vista-Disney (che lo ha prodotto) mettersi le mani nei capelli: probabilmente speravano di aver rischiato il tutto e per tutto importando un filmone sanguinolento come **Mononoke Hime** in Occidente, ma quando si tratta di umorismo diventa tutto molto più difficile! Nel far loro i migliori auguri (in senso sarcastico, naturalmente), e restando nel campo dell'animazione, vi comunico che la miniserie in OAV **Mahotsukai Tai**, ovvero la più moderna pattuglia di maghette-anime, ha ottenuto più successo e credibilità di quanto fosse preventivato in origine, e così è stata promossa a serie televisiva. La vostra rivista preferita (come sarebbe a dire *quale*?! Questa!) ne parlerà al più presto in uno specialozzolo, ma se avete fretta di ricordare come fossero i personaggi e di cosa parlasse la storia, tornate alla libreria dell'usato da cui siete andati per vendere tutta la vostra collezione di **Kappa Magazine** e ricercate il numero 60 del giugno 1997, in cui i quattro Kappagaùrri già ne tessevano le lodi nella Top Ten annuale, ponendolo al primo posto. E mentre una cosa inizia, l'altra finisce. Il 'nostro' **Office Rei**, dopo cinque anni di ininterrotta pubblicazione è giunta proprio questo mese al termine, con un episodio che definire kulminante (e fulminante) è sicuramente poco, dato che si spiegano alcuni misteri relativi al comportamento di Mirei (di cui leggerete nei prossimi mesi), dato che i rapporti tra Yuta e la quasi-sorella Emiru vengono definitivamente chiariti, e dato che il protagonista la smette di essere il bamboccio che abbiamo conosciuto finora per diventare adulto e — soprattutto — un figaccione della settima generazione. Ma non temano i fan di Hideki Nonomura e Sanae Miyau, perché i due sono attualmente al lavoro anche su un'altra serie un po' più spinta, intitolata **Soreyuke Marin chan**, e che leggerete presto su **Storie di Kappa** o su **Up**. E dato che siamo in tema di chiusure, anch'io mi fermo (ma solo per questo mese) e vado a sguazzare nel mio stagno. Alla proxima.

Il vostro subacqueo Kappa

Soreyuke Marin chan © Nonomura/Miyou/Kodansha

Kishin © Nagai/Kodansha

Manmachine Interface © Shirow/Kodansha

METTI UNA SERA AL KARAOKE...

a cura del Kappa

Shinichi "Fortified School" Hiromoto (ma cosa sta facendo con le dita?!), la mitica Yuka Ando di Kodansha, un imbronciato Andrea Baricordi, un leggiadro Andrea Pietroni, un Nakayoshi boy e Hiroshi "Nakayoshi" Irie. Buon Natale!

Shinichi "Fortified [illegible] Corona, impegnato nella ric[illegible] delle canzoni disponibili. Scegl[illegible] **Mononoke Hime**, che ululerà [illegible]

Idol Densetsu Eriko © BigWest

Forse non tutti sapranno che alcune delle più celebri sigle italiane di cartoni animati, pur essendo cantate in italiano, sono state composte sulla musica dell'originale giapponese. Chi lo sa bene sono quei quattro paragabili da sbarco dei Kappagaùrri, che oltre a conoscere a memoria praticamente tutti i testi delle sigle italiane, a partire dalla fine degli anni Ottanta hanno iniziato a studiarsi e tradursi anche quelle giapponesi. Fatto sta che, nelle loro incursioni in Giappone, sono costantemente attesi dalle redazioni delle varie riviste per sfide al karaoke, che da quelle parti va ancora alla grande. Alcuni locali, come il Karaoke Mamiya nel quartiere di Shinjuku, sono specializzati in sigle dei cartoni animati, ed è stato proprio lì che qualche tempo fa si è consumata la più trucida sfida canora degli ultimi secoli, fra Kappa boys e la neonata formazione dei Nakayoshi boys (responsabili della rivista di shojo manga della Kodansha), con la partecipazione straordinaria e imprevista di alcuni redattori di Shueisha. Si tratta anche del karaoke preferito (per le ragioni di cui sopra) di molti autori di manga, e anche se l'ambiente è ristretto, come molti locali notturni nipponici, l'allegria e il caos iniziano a regnare sovrani a partire dal terzo bicchiere di sake ghiacciato e dopo il primo sfidante super-stonato: da quel momento le inibizioni crollano, e allora si fa l'alba senza accorgersene. Alcuni locali come quello appena descritto sono simili a bar, e i gruppi possono mescolarsi fra di loro, mentre in altri, estremamente più costosi, si possono noleggiare salette private per party improvvisati o serate fra amici. Tali salette sono super attrezzate, con diversi microfoni, impianti stereo professionali, pedane rialzate, e con una scelta di svariate centinaia di titoli internazionali, nonché maracas, tamburelli e bongo che permettono di rendere l'ambiente ancora più assordante di quanto non possa già essere. Alcune sono dotate nientemeno che di palcoscenico e megaschermo, che mostra – con una regia automatizzata e ricca di effetti speciali da varietà televisivo – lo sprovveduto che ha deciso di esibirsi. Ma questo non è tutto. Se vi trovate in giro per Tokyo in zone come Shibuya o Ginza, sappiate che potrete imbattervi in alcuni 'esclusivi' locali di karaoke nelle cui salette è nascosto un armadio... E l'armadio è in genere pieno di costumi proto-carnevalizi e demenziali che, una volta indossati, hanno il potere di eliminare la naturale inibizione che ognuno ha quando si trova invitato a esibirsi cantando... quando però la vergogna non lo sommerge. Ve la sentireste, per esempio, di indossare sopra i vostri abiti un tutù bianco da ballerina classica su cui è posizionata, in prossimità del vostro inguine, una testa di cigno con tanto di lungo collo spargente? Il consiglio che vi posso dare è quello di

CANTALA TU!

Qui di seguito trovate la sigla originale di **Mazinga Zeta**, che corrisponde esattamente a quella italiana che inizia con "Quando udrai un fragor a mille decibel...". La frase appena citata è il corrispettivo italiano (ma non la traduzione!) della prima riga del testo giapponese, così, di conseguenza, avete l'attacco per cantarvi anche tutto il resto con comodo. Tenete presente che nel testo è indicata la pronuncia delle parole, e per questo motivo anche termini anglofoni sono stati scomposti in sillabe, come Suupa Robotto (Super Robot), Pairudaa (Pilder), Roketto Panchi (Rocket Punch), Buresuto Faiyaa (Breast Fire), Misairu Panchi (Missile Punch), Rusuto Hariken (Rust Hurricane) e Zetto (Z). Majinga, Mazinga e Mazinger sono equivalenti, in quanto nome di fantasia. Se la cosa vi diverte, in futuro potrei proporvi lo stesso giochetto con **Jeeg Robot**, **Starzinger** e **Ryu il ragazzo delle caverne**, che come questa canzone hanno mantenuto la musica della versione originale giapponese. **K**

MAJINGA Z

Sora ni Sobieru Kurogane no Shiro
Suupaa Robotto Majinga Zetto
Muteki no Chikara wa Bokura no Tameni
Seigi no kokoro o Pairudaa On
Tobase Tekken! Roketto Panchi
Ima da dasunda Buresuto Faiyaa
Majin Go! Majin Go! Majinga Zet

Yama o Kudaku Krogane no Shiro
Suupaa Robotto Majinga Zetto
Seigi no Ikari wa Minna no Tameni
Heiwa no Inori o Pairudaa On
Hasshameichu! Misairu Panchi
Ima da dasunda Rusuto Harikeen
Majin Go! Majin Go! Majinga Zet

Idol Densetsu Eriko © BigWest

scegliere fin dal vostro ingresso un costume buffo ma 'innocuo' in modo da ridurre l'imbarazzo (vostro, naturalmente!) di almeno un trenta per cento. In questo modo, potrete sicuramente divertirvi e passare una bella serata: l'importante è che vi lasciate andare, tanto non vi può vedere nessuno... A meno che non ci sia io nei dintorni a scattare foto come ho fatto con i quattro KappaKosi, pronto a pubblicarle nel numero estivo mentre loro sono in vakanza! Ahr ahr ahr! Buon rientro! K

[illegible] del sesto Gatchaman, [illegible] vvie ragioni dalla [illegible]

SIGLE A GO GO!

La ventata di nostalgia portata qualche tempo fa in Italia dalla trasmissione ***Anima Mia*** condotta da Fabio Fazio ha restituito lustro alle canzoni delle sigle dei cartoni animati, tanto che da quel momento anche molti artisti celebri sono usciti allo scoperto, cantandone le loro personali versioni. Aleggia ancora il dubbio riguardante **Jeeg Robot**, che molti ritengono cantata da Piero Pelù, probabilmente per via della versione finto-concerto-live che il gruppo Edipo e il suo Complesso ha inciso imitando i Litfiba, mentre è stato appurato che Fabio Concato faceva parte del coro di **Goldrake**. Per non essere da meno, Claudio Baglioni si è pubblicamente esibito in riedizioni di **Heidi** e **Ufo Robot**, Elio e le Storie Tese inserirono tempo addietro brani di quest'ultima in **Urna** e scrissero **Cartoni Animati Giapponesi**, gli Articolo 31 hanno realizzato da non molto un divertente pot-pourri teleanimenipponico nel rap **Davanti alla TV**, Cristina D'Avena si è vista rimaneggiare **Occhi di gatto** in versione dance, i Tonite hanno sfruttato base musicale e ritornello di **Supercar Gattiger** e l'anime-compilation **Stereotype** ha rockizzato, rappato, soulizzato, metallizzato e countryzzato ben dieci sigle e presentato Selen che ha cantato in maniera orgasmica **Lupin III – Planet O**. L'anime-mania canora continua, e non accenna a fermarsi! K

Massimiliano De [illegible]

Andrea "The Voice" Pietroni contro Masatsugu "Calm Breaker" Iwase! Uno scontro al vertice tra i due campioni della sezione 'robot giganti' della serata karaoke!

Daitarn III, Pollon, Mazinga Z, Yattaman, Ken il guerriero, Candy Candy, Shooting Star Judo Boy, Planet O e Daltanious come non li avete mai sentiti! Per informazioni: Kappa Srl, via S. Felice 13, 40122 (BO), oppure [illegible]

DECIFRATO!

Finalmente svelato il mistero del testo 'segreto' di **Stereotype**! Ora potrete cantarla anche voi senza biascicare in finto-nipponese e – cosa ancor più interessante - sapendo cosa state dicendo!

Leggete un po' qui... K

ONGAKU NO MAJIN STEREOTYPE

Jitsu wa Kono Uta wa Imi ga nai
Tada 'Anime Song' no Furi o Suru Tame ni
Kotoba o Nihongo ni Shita no
Sukoshi Nihongo o Benkyo Shimashita
Datte Kono Kuni ni wa Nihongo o Wakaru
Hito ga Sukunai no da (no!)
Kiiteru Anata wa Wakaru no
Nara Pachi-pachi daze (yeah!)
Tabun Anata mo Nihonjin na no Desho
So desu Yo! Shinjinaiyo!
Ongaku no Majin... Su-te-re-o-tai-pu! Henshin!

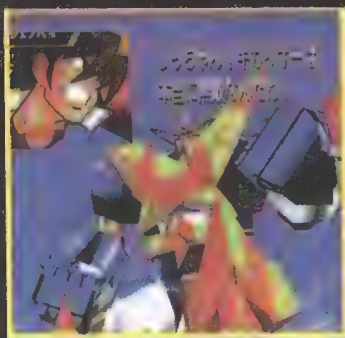
Traduzione:

IL DIO-DEMONE DELLA CANZONE STEREOTYPE

"Questa canzone in realtà non significa nulla
Le parole servono solo per cantarla in giapponese
Perché così sembra una vera sigla dei cartoni animati
Anche se invece non lo è per niente
Tanto, in questo paese, pochissimi sanno il giapponese (no!)
E se tu che ascolti capisci cosa dico, sei proprio bravo (yeah!)
O forse sei giapponese anche tu
E' così! Non ci credo!
Dio-demone della canzone Stereotype! Trasformazione!

Oh, Mia Dea! © Kosuke Fujishima/Kodansha

KIKAIOH

TECHROMANCER

di LORIANO GORI

Il panorama videoludico attuale è stato finora povero di giochi tratti da manga e anime che potessero in qualche modo reggere il confronto e suscitare emozioni al pari di titoli ben più famosi, come i pluriosannati **Street Fighter** et similia, che, proponendo personaggi resi noti solo grazie al successo ottenuto in seguito dai coin-op, vantavano e vantano tuttora una realizzazione tecnica molto più che discreta. Il problema fondamentale per realizzare giochi ispirati all'universo fumettistico giapponese sta nel potersi procurare i diritti, e sfortunatamente proprio quelli della stragrande maggioranza delle serie televisive sono proprietà di case produttrici che, a parte rare eccezioni, non hanno realizzato dei veri e propri capolavori, ma hanno puntato più sulla popolarità dei protagonisti che sulla cura del gioco stesso. Ma il periodo di vacche magre sta forse per giungere al suo crepuscolo: infatti, in questi ultimi tempi la Capcom, che in quanto a esperienza nel mondo videoludico non deve invidiare nessuno, ha cominciato a interessarsi al mondo dei manga in maniera più approfondita. Un primissimo approccio del genere lo ebbe molti anni or sono con uno sparatutto ispirato al manga di **Area88**, ma molto più recentemente, come probabilmente avrete già letto su queste pagine qualche tempo fa, ha realizzato un picchiaduro sulla terza serie de **Le Bizzarre Avventure di JoJo**. Ora la Capcom ci riprova con un gioco che deve il proprio concept a Shoji Kawamori (il padre di **Macross**) e che vanta la collaborazione per il mecha-design del famosissimo studio NUE (che ha contribuito a svariate serie robotiche: **Zanbot 3**, **Macross** e altre), ma il problema è: come può creare un gioco sui robottoni se non ha i diritti per farlo? Semplice: invece di usare **Mazinga** e compagnia, crea di sana pianta dei robot che si ispirano alle serie più famose e a noi più care. So bene che

KIKAIOH (G.Kaiser)

Junpei Todoroki

state pensando che guidare un 'surrogato' non sia la stessa cosa e non trasmetta le stesse emozioni, lo pensavamo anche noi, ma ci siamo dovuti ricredere. Il gioco in questione si chiama **Tech Romancer**, ma il titolo giapponese è **Chohagane Senki Kikaioh** (Kikaioh, cronaca di guerra del super metallo), ovvero il nome del robot, per così dire, protagonista (quello ispirato a **Mazinga**); nella versione occidentale, però, anche lui ha subito un cambio di nome per oscuri motivi ed è stato ribattezzato G-Kaiser. Il gioco è un classico picchiaduro a incontri in tre dimensioni reali, che vi consentono di muovervi in ogni direzione vogliate; inoltre sappiate che, essendo il coin-op basato su piattaforma Playstation, ci potrebbe scappare la conversione. **Tech Romancer** vi cala nei panni dei piloti di 8 potenti robottoni tratti più o meno liberamente da serie televisive vecchie e nuove. Eccoli nel dettaglio: **G.Kaiser** (Kikaioh), il più massiccio di tutti, è un incrocio fra **Mazinga** e **Gunbuster**, dotato addirittura di Jet Scrander (le ali di **Mazinga**, per intenderci); il suo repertorio di mosse vanta gli immancabili Pugni a Razzo e come super colpo l'Heat Blazer, che ricorda molto i Raggi Gamma. Abbiamo poi **Diana17**, ovvero la controparte dei robot femminili di **Mazinga**, ma non ha i missili sul petto e ricorda più un'armatura potenziata dotata di Guyveresche ultralame, molto ferrata negli attacchi aerei. A questo punto vi chiederete: e il Boss Robot? Tranquilli, c'è anche lui. E' **Bolon**, ovvero un robot costruito unendo case, palazzi, navi e ruspe grazie ai poteri della maghetta combattente (sì, avete letto bene) che lo pilota, ovvero Pollin, ma non fatevi ingannare dalle apparenze, picchia molto, molto duro. Sempre in tema di nagaiane conoscenze abbiamo l'emulo di **Getter Robot**, ovvero il **Twinzam V**, che è composto di due unità, la Fire Unit e la Plasma Unit, le quali possono intercambiarsi grazie all'uso di una delle supermosse; armato alternativamente con un'ascia o con una mazza chiodata, nella configurazione Plasma può generare due trivelle soniche che gli permettono di attaccare anche da sotto terra. Passiamo ora a serie più recenti: tocca infatti al **Dixen**, che è niente meno che il **Gundam** del gioco, con tanto di spada laser, cannone, mitra (che potete intercambiare) e tre piccoli pod volanti che lo seguono e che possono alternativamente difendervi creando uno scudo o attaccare l'avversario. Sempre in tema di serie recenti poteva mancare **Evangelion**? Evidentemente no, in quanto il **Pulsion** prende spunto proprio dalla famosissima serie della Gainax, anche se in realtà è anche una citazione dei supereroi giapponesi come **Ultraman**: infatti è il pilota

stesso a trasformarsi in questo gigante rosso che combatte quasi esclusivamente a calci e a pugni e che annovera fra le sue armi oggetti come il P. Knife (vi ricorda nulla?). Chiudono la carrellata di robot 2 mecha, tratti direttamente da **Macross**. Il primo è il **Rafaga**, ovvero la copia quasi sputata del VF-21, in grado, fra l'altro, di trasformarsi in 3 configurazioni: Soldier, Gearwalk e Jet, ognuna con le proprie mosse e armato di missili fino ai denti. Il

PULSION

Daichi Yumeno

TWINZAM V

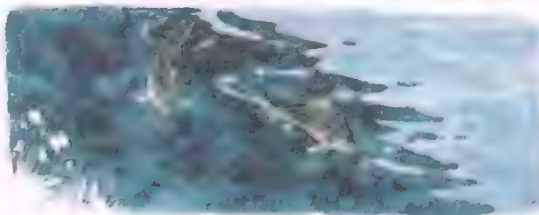
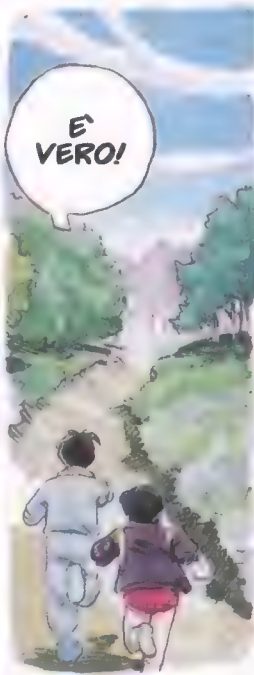
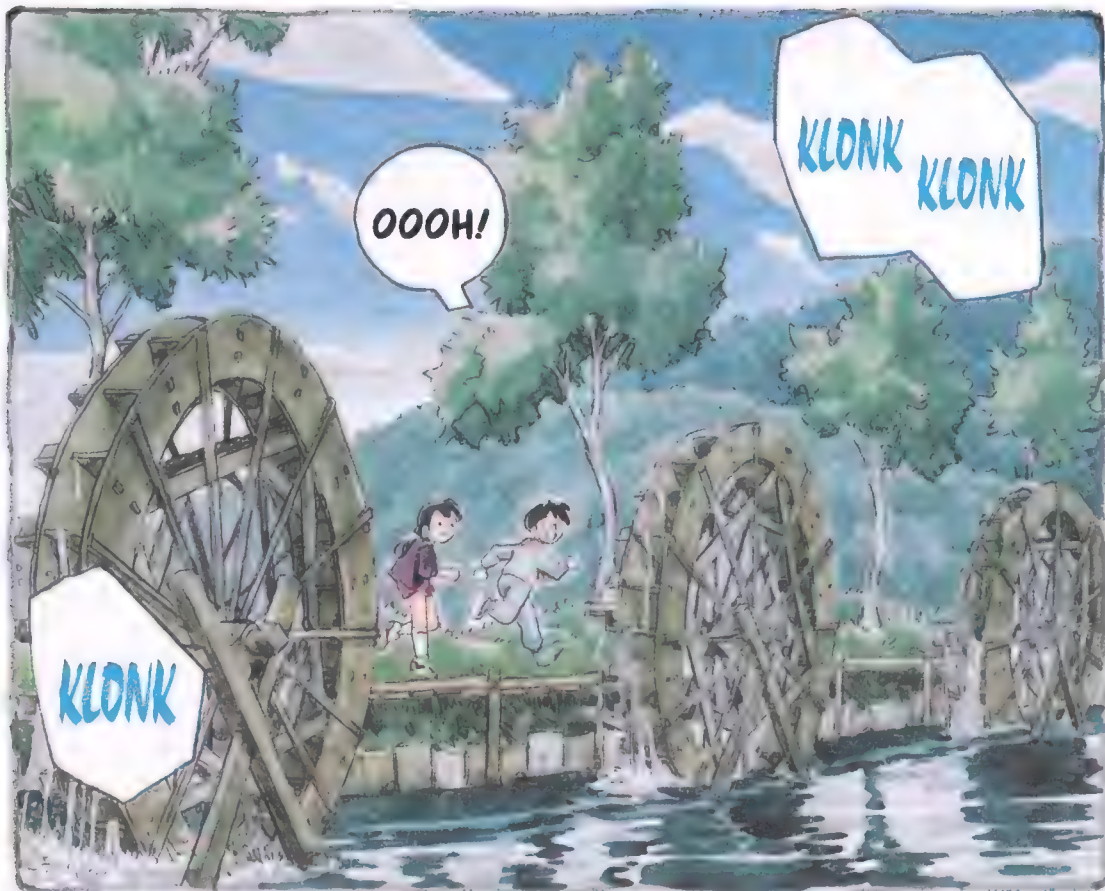
Kei

Kai

Sora Yumeno

secondo, il **Wiseduck**, ricorda invece di più l'MK2, ovvero il mecha classico, non antropomorfo, tutta corazza, potenza e lentezza. Ma non dovrete sempre battervi fra paladini della giustizia: infatti la storia presuppone che una razza aliena con a capo il terribile robot demone **Goldibus** stia attaccando la terra (tra questi c'è un robot chiaramente ispirato a **Giant Robot**), e oltre a costoro avrete anche a che fare con nemici personali vari, il che porta il numero di mecha con cui potete scontrarvi nelle modalità di gioco ben oltre la dozzina. Le modalità offerte dal gioco sono due: l'Hero Challenge Mode vi vede contro 12 mecha consecutivamente ed è introdotto da una breve sequenza grafica 3d renderizzata che mostra la partenza del vostro robot (mitico il **Twinzam V** che esce come il Big Shooter tra cunicoli e scogliere!), ma sfortunatamente questa modalità non presenta il finale.

La seconda è la Story Mode, che vi introduce alla storia del vostro personaggio proponendovi anche dei bivi durante il gioco; tale modalità conta un numero minore di scontri, ognuno dei quali è preceduto da un titolo come se si trattasse degli episodi di una serie televisiva. Dopo aver distrutto **Goldibus**, inoltre, potrete gustarvi il tanto sudato finale.

Per finire vediamo le innovazioni che questo gioco porta nel genere dei picchiaduro. Innanzitutto avete a disposizione quattro tasti che variano da robot a robot, ma che in genere si riferiscono ad attacco corpo a corpo, attacco d'energia, salto e parata. Nonostante abbiamo sempre detestato giochi con questi ultimi due tasti, dobbiamo ammettere che il loro utilizzo è molto più intuitivo in questo **Tech Romancer**. I vostri robot sono inoltre dotati d'armatura, la quale decresce parandosi e, una volta esaurita con tanto di effetto carrozzeria rotta, sarà inutile pararsi e la fuga risulterà, quando possibile, la scelta migliore. Da un po' di tempo la Capcom ci ha abituato alla presenza, nei suoi giochi, di oggetti che possono essere usati dai fighters, e anche questo gioco non rappresenta un'eccezione, colpendo il vostro nemico e rompendo i vari palazzi che fanno da contorno al campo di battaglia, infatti, sarà possibile reperire una gran quantità di armi e oggetti che variano a seconda del mecha utilizzato (spassosissimo il treno che vi lancia contro Pollin). La vera innovazione sta però nel Final Attack: infatti, oltre alle classiche mosse e supermosse che potete effettuare caricando l'apposita barra, esiste anche questo attacco, che consiste in un colpo finale che distrugge definitivamente il nemico; il Final Attack sarà eseguibile solo quando avrete già sconfitto una volta e mezzo il nemico, vale a dire quando gli rimane solo metà energia circa, e gli effetti sono esaltanti. Urlerete letteralmente di gioia quando il **Twinzam V** (nella configurazione Fire Unit) eseguirà con la sua ascia il segno di **Vultus** sul nemico o quando il **G-Kaiser**, evocando uno spadone infuocato, taglierà in due l'avversario, ma le citazioni non finiscono qui. Che dire di più? Questo gioco è a mio avviso un capolavoro, giocabile e immediato, chissà che non ci scappi pure una serie di OAV!

CHE MERAVIGLIA! DI HIROSHI YAMAZAKI

LA MARATONA DI PRIMAVERA

VORREI PROPRIO SAPERE PERCHE` QUELLA NON SI FA MAI GLI AFFARI SUOI?!

OH!

CASPITA, CHE MERAVIGLIA! NON SAPEVO CHE ESISTESSE UN POSTO DEL GENERE!

TI ALLENI SEMPRE DA QUESTE PARTI, MORI?
SI! ULTIMAMENTE CORRO QUASI TUTTI I GIORNI!

HANF HANF... I-IO NON RIESCO PROPRIO A CAPIRE LA GENTE CHE SI DIVERTE A PARTECIPARE ALLA MARATONA... HANF HANF...

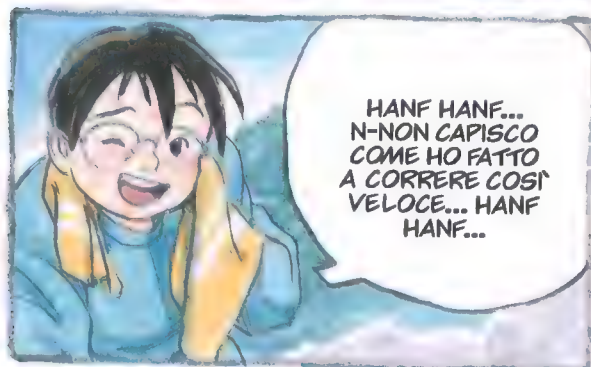
CIOÈ... PER TE SARÀ ANCHE DIVERTENTE, VISTO CHE SEI VELOCE, MA IO...

NO, NON È COSÌ...
NON MI PIACE CORRERE PERCHÈ SONO VELOCE! È PROPRIO L'OPPOSTO! SONO DIVENTATO VELOCE PERCHÈ MI PIACE CORRERE!

ADESSO PRENDIAMO QUESTA STRADA!

CAVOLI!

OOOH!
KLONK KLONK
KLONK

CHE MERAVIGLIA! - CONTINUA

BUG PATROL di Tadatoshi Mori

IL MIO PRANZO

HANF
SPLASH
COME IMMAGINAVO...
HANF...
HANF...
PERCHE` LA MIA NATURA E` COSI' CONTRARIA AL NUOTO?!
E MI SERVE PURE LA TAVOLETTA GALLEGGIANTE...
NUOTARE COSI' A LUNGO E` LA COSA PIU` FATICOSA DEL MONDO...
STHUMP
HUFF!
COMPLIMENTI, KABURI!

DAIKINBOSHI E' GIÀ ARRIVATO ALLA GIUNGLA!
COSA?!
DEVO CORRERE!
ZOING
FORZA, KABURI!
MMH!
SÌ, ARRIVO SUBITO!

BENE, DAI-KINBOSHI... QUALE VEICOLO SCEGLI?
...UNO!
TI PREGO, SEKU-TO...
SKREK

WROOO

WROOO
WROOO

THUD

ROLL
ROLL

ROLL

ROLL

È IL MO-MENTO GIUSTO!
FRUSH FRUSH

FORZA, SEKUTO! PREPARA IL VEICO-LO NU-MERO DUE!

SPINGI!
PUMP

PUMP PUMP
PUMP
WROO

VITTORIA!

IL VINCITORE DELLA PRIMA EDIZIONE DI TRIATLON ENTOMOLOGICA E' LA SIGNORINA KABURI!
GRAZIE! GRAZIE A TUTTI!

PREGO, NAMI... ACCOMODATI...
COSA?

EH EH EH! EH EH EH!
OGGI SEI LA RAGAZZA IMMAGINE E MADRINA DELLA GARA, NAMI...
SAI COSA DEVI FARE... VERO...?

MA IO...
BLUSH

...VA BENE...

BUG PATROL - CONTINUA

KAPPA -MAGAZINE-

NUMERO OTTANTASEI

ANIME

rivista di cinema, fumetto e animazione giapponese (ma non solo)

NUMERO OTTANTASEI

Mano nella mano
"Kimi no Te o Hanasazu ni"
da Aa! Megamisama vol. 15 - 1997
Facciamo Fantasy
"Fantasy de Iko!"
da Calm Breaker vol. 6 - 1998
Il mistero della Tohoku Line
"Chikatetsu Tohoku-sen Komiyama no Irai"
da Shinrei Chosashitsu Office Rei vol. 4 - 1996
La maratona di primavera
"Haru no Soro"
da Fushigi Fushigi, 1993
Il mio pranzo
"Ore no Meshi"
da Nigun Farm Konchuki vol. 2 - 1997
Tre contendenti
da Exaxxion vol. 2 1999
Genzo - Fine d'epoca
"Genzo Hitogata Kiwa Kugutsushi Hokete Soro "
da "Afternoon" 12, 1998
La principessa dell'aria
"Koku no Hime"
da Narutaru vol. 1, 1998
Il beneficio del dubbio
"Chaunen de"
da Aiten Myoo vol. 1, 1998
COPERTINA: Kotono e Aiten da "Aiten Myoo Monogatari" © Ryusuke Mita/Kodansha
BOX: I protagonisti di "Gokinjo Monogatari" © Ai Yazawa/Shueisha

SI CAMBIA MUSICA!

Mentre ci avviamo ormai inesorabili verso il numero 100, ci guardiamo indietro per rileggere i tanti editoriali finora scritti, per fare un sommario punto della situazione in questa umida e calda estate. Il tempo non ci manca. Nessuno di noi quattro Kappa boys ha programmato le sue vacanze, e la redazione è ormai un luogo di ritrovo che va oltre l'orario di lavoro, dove approdano un numero sempre crescente di collaboratori, sceneggiatori, disegnatori, dove è possibile concentrarsi per un nuovo programma editoriale, ma anche chiacchierare bevendo qualcosa di fresco, magari nel nuovo terrazzo che domina i tetti di Bologna. Nessuno di noi ha pensato alla possibilità di andare in vacanza. Per pigrizia, o forse perché gli impegni lavorativi sono tali da inchiodarci al computer, anche perché tra settembre e ottobre ci aspetta l'ennesimo viaggio in Giappone, alla scoperta di nuovi titoli e autori da presentare a tutti i fan italiani. Abbiamo trovato il tempo di guardare al passato, dicevamo, di rileggere molte di queste pagine, di considerare quanto da allora sia cambiato e quanto sia invece immutabile. Questo mese avevamo pensato di aprire il numero parlando di censure, e nella fattispecie di quelle 'extra' operate ai film di **Lupin III**, nonostante questi fossero programmati nella fascia serale, e nonostante fossero già stati 'riadattati' nell'edizione in videocassetta. E' proprio il caso di dire che un taglio tira l'altro, e alle censure non c'è mai fine. Volevamo spendere nuove parole di demerito sugli adattatori Mediaset, ma ci avete battuto sul tempo, sommergendoci di lettere sull'argomento. E così preferiamo spostare la discussione tra le pagine della posta, perché il confronto tra i fan continui in maniera costruttiva e stimolante.

E allora parliamo dei nostri nuovi nati, anche se - volendo essere scaramantici - sarebbe meglio attendere qualche mese prima di pronunciarci. Siamo soddisfatti di **Up** e di **Patlabor**, ma soprattutto di **Touch**, che sembra andare ben oltre le più rosee aspettative, tanto che molte fumetterie ne sono rimaste a corto dopo i primissimi giorni d'uscita. Grazie a questo abbiamo preso una decisione importante: andremo avanti per la nostra strada, senza lasciarci preoccupare dall'avvento di nuovi 'cloni' dei nostri titoli di maggior successo. Bisogna ammetterlo: abbiamo attraversato un breve periodo di evidente sbandamento, in cui abbiamo iniziato a copiare noi stessi, imitando in questo - anche se è paradossale - la maggior parte della concorrenza. Finalmente siamo usciti da questo assurdo tunnel, e possiamo serenamente constatare quanto grottesco fosse tutto ciò. Eliminato il timore che i manga fossero solo una moda, abbiamo ripreso a fare solo ciò che amiamo col cuore, e ognuno di noi quattro è divenuto testimone di un particolare genere narrativo da sostenere con tutte le sue forze. Barbara ha conquistato con **Amici** un nuovo pubblico per gli shojo, e finalmente può guardare ai titoli più interessanti a prescindere da un loro eventuale passaggio televisivo. Massimiliano è alle prese con il restyling di **Express** e con una collana 'a tinte forti' dove ritroveremo finalmente il grande Ryoichi Ikegami con le sue serie più attese. Andrea Baricordi ha sostenuto e spinto **Fortified School** e ora guarda con attenzione ad altre forme di sperimentazione. Andrea Pietroni ha riportato al successo Masami Kurumada e ha fortemente voluto il ritorno di **Patlabor**. Il futuro riserva sorprese, alcune delle quali a noi ancora sconosciute. L'aereo per Tokyo deve ancora partire, il tour tra editori e librerie è solo programmato: appena verificheremo con i nostri occhi cosa riserva il presente in Giappone, potremo ipotizzare un futuro in Italia. E voi sarete i primi a scoprirlo: ormai dovreste essere in grado di leggerci nel pensiero, e il nuovo capitolo della **Guida di sopravvivenza per Otaku** sarà certo contaminato dai titoli che ci conquisteranno a prima vista. Di cui anche voi vi innamorerete. Perché abbiamo in comune un amore immenso, alla faccia di chi pensa che basti pubblicare un manga qualsiasi per avere successo.

Alla faccia di chi non ha mai capito né noi, né voi.

Kappa boys

> «Non avere talento non basta più.»
> ***Gore Vidal***

OFFICE REI di Sanae Miyau & Hideki Nonomura

IL MISTERO DELLA TOHOKU LINE

TAKLANTAKLAN
ON ABOKYA BEIROSHANAU...
UFF... MAKABODARA MANI HANDOMA JINBARA HARA... HARA...
AH... MMM... VEDIAMO... HARA... PA... RI... TA... YA UN...
NAU... UGH... NAUMAKU SAMANDA BASARA DAN... KAN...
TAKLANTAKLANTAKLAN
CRIBBIO... MI SI STA **ARROTOLANDO LA LINGUA**.. COME SI FA A IMPARARE A MEMORIA UNA ROBA DEL GENERE?!
CHE CAVOLO DI LINGUA E'?

VABBE'... COMUNQUE SIA, DOPO AVER FINITO DI RECITARE LO **SHINGON**, LE PAROLE DI BUDDA...
CLIP CLIP
...BISOGNA APPLICARE L'AMULETO ALLO SPIRITO MALIGNO...
COSì O ALMENO CREDO...
UHMM
MMMMM
UH?
AAAAH!

AH... AAH...

AIUTO!

N-NON E` POS-SIBILE!

MA COSA STA...?

cafe OFFICE
NON CI POSSO CREDE-RE!
CERTO CHE SEI INCRE-DIBILE, YUTA!
CLOSED
DAVANTI A UNA RAGAZZA CHE CHIEDEVA AIUTO SEI RIMA-STO A GUARDA-RE SENZA FA-RE NIENTE DI NIENTE?!
ANCHE UN BAMBINO DEL-L'ASILO INFAN-TILE AVREBBE CERCATO DI FA-RE QUALCOSA!
MI CHIAMO YUTA MIYAGI E FREQUENTO IL TERZO ANNO DEL LICEO...
E' PASSATO QUASI UN ANNO DA QUANDO HO PERSO I MIEI GE-NITORI, APPENA RISPOSATI, A CAUSA DI UN INCIDENTE...
NON C'ERA NIENTE DA FARE... E POI E' ACCADUTO ALL'IMPROV-VISO...

COME DICE LEI, E` UN MEMBRO DELLA MIA FAMIGLIA, ANCHE SE IN REALTA` NON ABBIAMO ALCUN LEGAME DI SANGUE... COMUNQUE SIA, HA UN ANNO MENO DI ME...

HA UNA LINGUA PIUTTOSTO TAGLIENTE, MA SPESSO HA DEGLI ATTEGGIAMENTI MOLTO TENERI...

ADESSO CALMATI, EMIRU...

LASCIALO IN PACE!

E` INUTILE CONTINUARE AD ACCUSARE YUTA DI UNA COSA GIA` ACCADUTA...

...ANCHE SE UN PO' DI CARATTERE GLI FAREBBE BENE...

QUESTA, INVECE, E` **MIREI**, UN'ALTRA ESPONENTE DELLA FAMIGLIA...

COME EMIRU, NEANCHE LEI HA LEGAMI DI SANGUE CON ME...

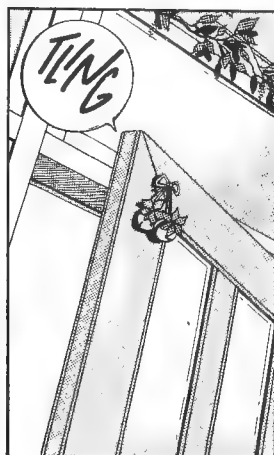
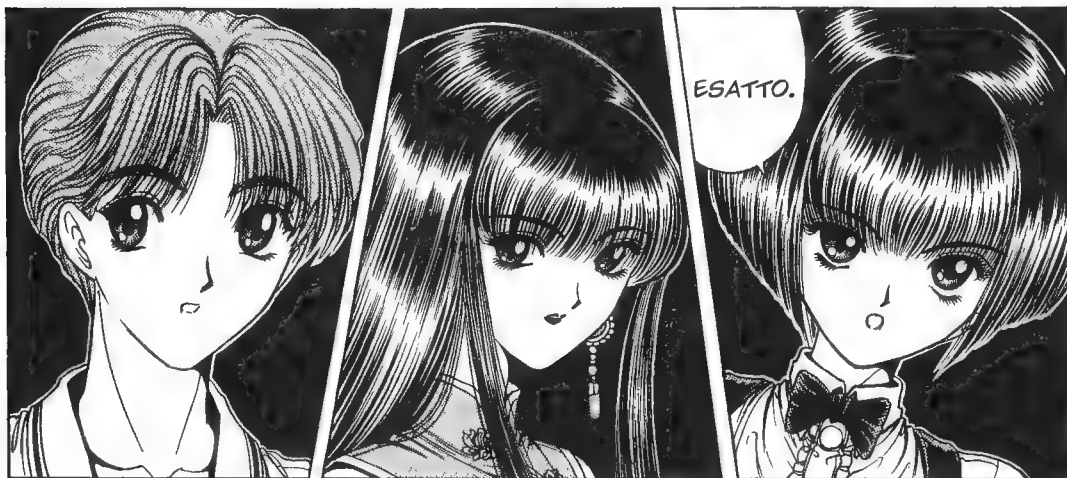
E` BELLA, ELEGANTE E BRAVISSIMA TRA I FORNELLI... UNA DONNA **ECCEZIONALE** CHE AMMIRO MOLTISSIMO...

PECCATO CHE SPESSO SIA ASSOLUTAMENTE **IMPOSSIBILE** CAPIRE COSA LE PASSI PER LA TESTA...

SORRISO DA COMMER-CIANTE
CHI CHI...
COMPLIMENTI PER LA **FACCIA DI GOMMA!**
E` AFFABILE SOLO CON GLI ESTRANEI...

SCUSATEMI... MA IO...

ECCO... HO SENTITO DIRE CHE I PROPRIETARI DI QUESTO LOCALE...
...GESTISCONO ANCHE UN'AGENZIA INVESTIGATIVA **PARTICOLARE...**

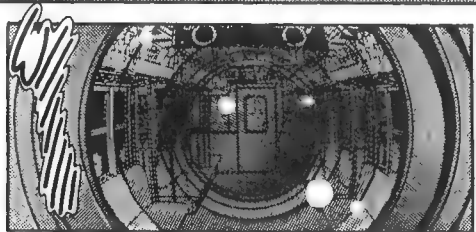
ESATTO.

BENVENUTO A **OFFICE REI**, RINOMATA AGENZIA INVESTIGATIVA SUI FENOMENI PARANORMALI...

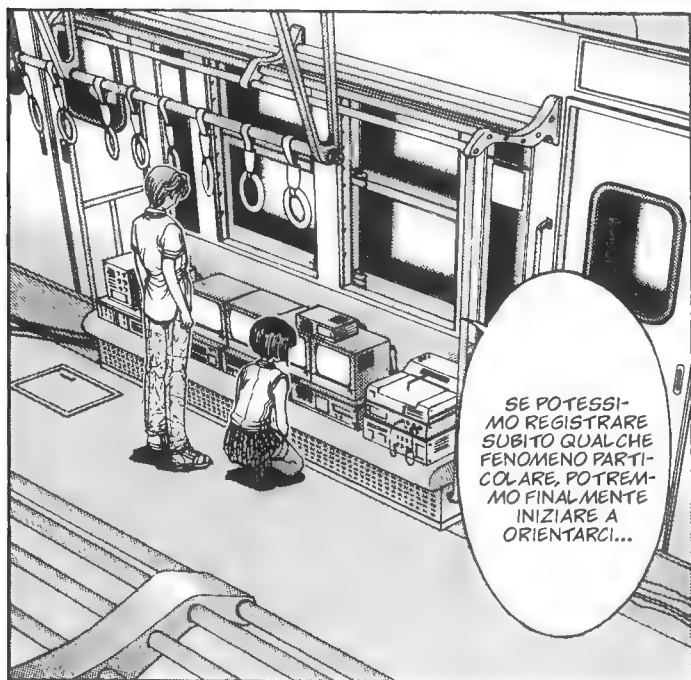
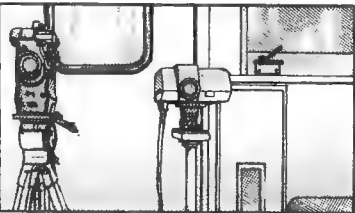
...U-UNA BAMBINA?
SINCERAMENTE... NON SO SE POTERMI FIDARE...

CALMATI... IN FONDO DOVRESTI ASPETTARTELO, EMIRU...
ADESSO STENDO QUESTO VECCHIO!

MI CHIAMO KOMIYAMA, E LAVORO PRESSO LA SOCIETÀ CHE GESTISCE LA FERROVIA TOHOKU...
CREDO CHE SIATE GIÀ AL CORRENTE DI CIÒ CHE STA SUCCEDENDO, PER CUI VORREI CHE VI OCCUPASTE DELLE STRANE SPARIZIONI CHE SI SONO VERIFICATE SULLA TOHOKU LINE...

ALLORA SIAMO GIÀ A BUON PUNTO... IERI SERA HO ASSISTITO PERSONALMENTE AL FENOMENO...

UFFICIALMENTE LA NOSTRA FAMIGLIA GESTISCE UN CAFFÈ, MA LA SUA FACCIATA NASCONDE IN REALTÀ LA SEDE DI OFFICE REI, UN'AGENZIA INVESTIGATIVA SUI FENOMENI PARANORMALI...
...MA DATO CHE ULTIMAMENTE È ANDATA AD ABITARE DA SOLA, VE LA PRESENTERÒ AL MOMENTO OPPORTUNO...
OFFICE
IN GENERE, SOLO IO ED EMIRU CI OCCUPIAMO DEI SOPRALLUOGHI, DATO CHE MIREI, SUPERVISORE DELL'AGENZIA, SI SPOSTA MOLTO RARAMENTE...
MA NON SIAMO SOLO NOI TRE... UN ALTRO MEMBRO COMPLETA LA FAMIGLIA NONCHÉ L'ORGANICO DELL'AGENZIA...

L'INSTALLAZIONE DELLE APPARECCHIATURE DI MONITORAGGIO È TERMINATA...

...DATO CHE I DATI FORNITI DAL SIGNOR KOMIYAMA...
...SONO QUASI IDENTICI AGLI ARTICOLI DEI QUOTIDIANI...

SE POTESSIMO REGISTRARE SUBITO QUALCHE FENOMENO PARTICOLARE, POTREMMO FINALMENTE INIZIARE A ORIENTARCI...

FINORA SAPPIAMO CHE FATTI DEL GENERE CAPITANO SEMPRE DURANTE L'**ULTIMA CORSA NOTTURNA**...
...E CHE LE **VENTIQUATTRO VITTIME** SONO TUTTE **DONNE DAI VENTI AI TRENT'ANNI**...
QUELLE POVERETTE SONO SCOMPARSE SENZA LASCIARE TRACCIA, LASCIANDO DIETRO DI SE` SOLO ABITI ED EFFETTI PERSONALI...

AIUTO! AIUTO!
SI`, RICORDO... ERA COME SE SPROFONDASSE NEL FANGO... **COSI`**...
E` STATA LETTERALMENTE **RISUCCHIATA** DAL PAVIMENTO DEL TRENO!

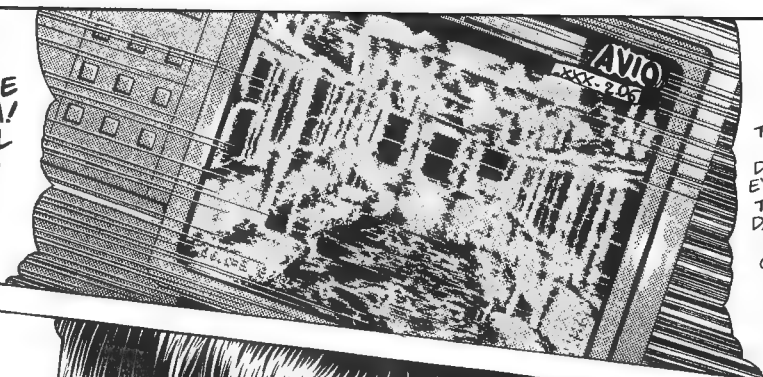
SEI LIBERO DI FARE QUALUNQUE COSA, BASTA CHE NON INTRALCI LE INDAGINI!
GRR!
SMETTILA DI FARE LO SCEMO, YUTA! E ALZATI DAL PAVIMENTO!

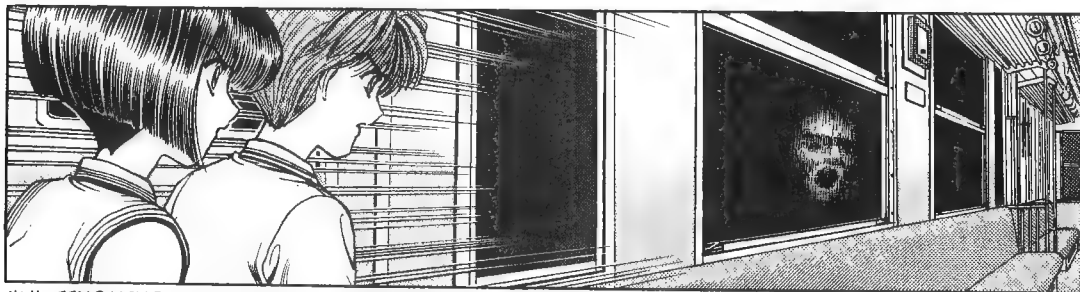
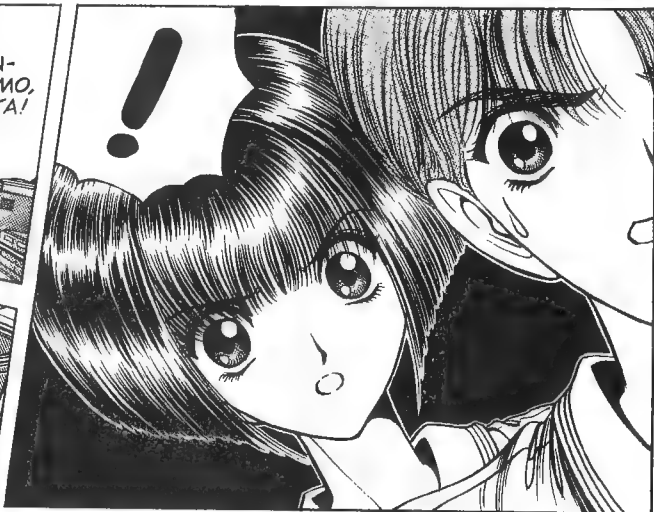
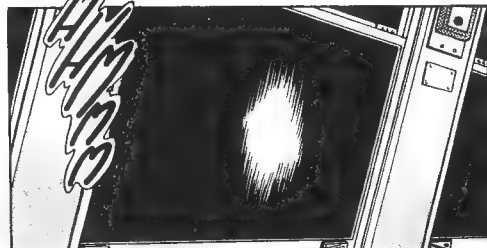
FIIIGOOO
MIREI HA INIZIATO A INSEGNARMI UN METODO PER **SCACCIARE GLI SPIRITI MALIGNI**!
LASCIA FARE A ME!
NON SONO PIU` QUELLO DI UNA VOLTA!
HAH!

BASTA APPLICARE QUESTO AMULETO SULLA FRONTE DELLO SPIRITO RECITANDO LO SHINGON!
QUESTO METODO PER ALLONTANARE GLI SPIRITI POTREBBE ESSERE MESSO IN PRATICA ANCHE DA UN **BAMBINO**!

MA GUARDA! LO SHINGON IN FORMATO **MIGNON**!
DAVVERO TRANQUILLIZZANTE... COME PER UN **COMPITO IN CLASSE**!
GRAB
INIZIA A CRESCERE, YUTA!

L'ALLARME!
BIP BIP

È UNA **REAZIONE TERMICA!** GUARDA IL TERMOGRAFO!

LA TEMPERATURA ALL'INTERNO DEL VAGONE SI È BRUSCAMENTE ABBASSATA DA **VENTISETTE A UNDICI** GRADI CENTIGRADI!

QUESTO È **IMPORTANTISSIMO!** CI DICE GIÀ UN SACCO DI COSE!*

* IL FENOMENO IN CUI SI VERIFICA UN BRUSCO ABBASSAMENTO DELLA TEMPERATURA È IN GENERE LEGATO AL MOMENTO DELL'APPARIZIONE DELL'ENTITÀ. **SM**

* CAPACITÀ CHE PERMETTE DI LEGGERE IL PASSATO ATTRAVERSO OGGETTI E LUOGHI CHE ABBIANO 'ASSISTITO' A UN PARTICOLARE EVENTO. SM

CERCHERÒ DI INDAGARE SULLA NATURA DELLO SPIRITO CHE SI È IMPOSSESSATO DI QUESTO VAGONE...
SEI SICURA CHE NON CI SARÀ ALCUN PROBLEMA, EMIRU? QUEL POTERE TI FA CONSUMARE MOLTE ENERGIE, RICORDATELO...

E POI, HAI SEMPRE DETTO DI **DETESTARE** I TUOI POTERI SOPRANNATURALI, E SOPRATTUTTO DI NON VOLERLI MAI USARE DAVANTI A QUALCUNO...

CI SONO STATE GIÀ VENTIQUATTRO VITTIME, YUTA...
NON POSSO PERMETTERE CHE CE NE SIANO ALTRE!

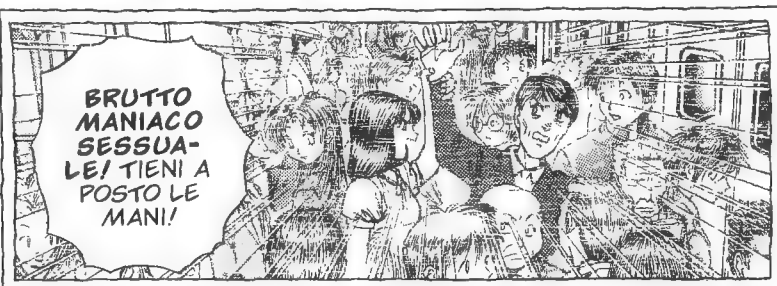
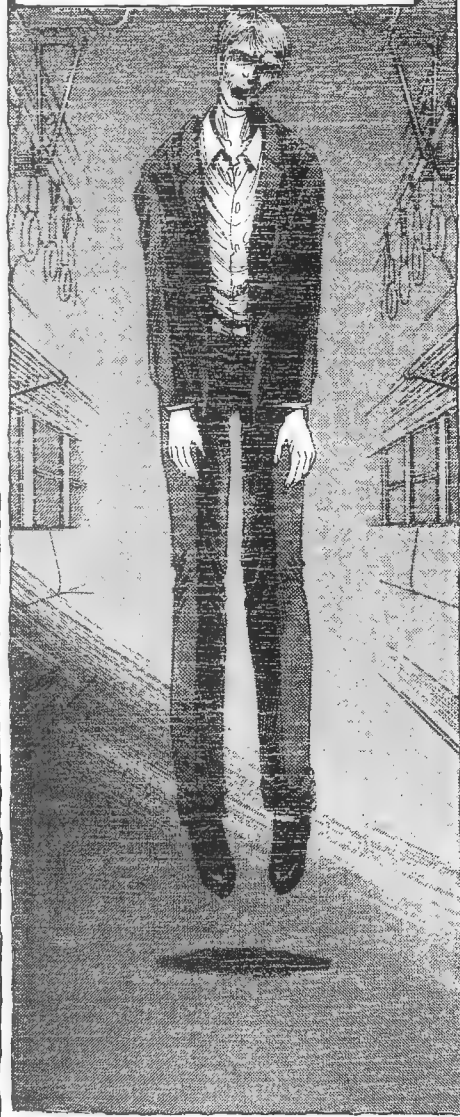
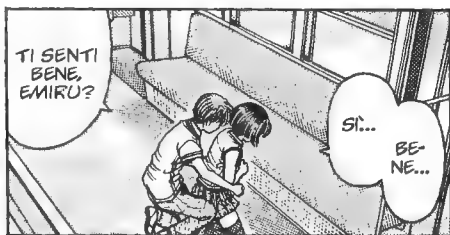
E POI, DAVANTI A TE NON MI VERGOGNO A USARLI...

OH, DIO! PERCHÈ ARROSSISCI IN QUESTO MODO, **SCEMO**?!
SU, CONCENTRIAMOCI SUL LAVORO!

BLAM

BRUTTO MANIACO SESSUA-LE! TIENI A POSTO LE MANI!

OH, NO... D-DIRETTO-RE... ANCHE LEI...?
KIMIJIMA... DOVRESTI VERGO-GNARTI!

M-MA... N-NON SO-NO STATO IO!
MUMBLE MUMBLE

LA VOCE SI E` SPARSA PER L'AZIENDA... HO PERSO LA FIDUCIA DI TUTTI... ORMAI LA MIA VITA E` DISTRUTTA... LE DONNE... DIO, COME **ODIO** LE DONNE...

ODIO TUTTE LE DONNE!

TI SENTI BENE, EMIRU?
SÌ...
BENE...

IN QUESTO VAGONE SI E` **SUICIDATO** UN UOMO...

ERA STATO ACCUSATO ERRONEAMENTE DI ESSERE UN MANIACO SESSUALE...
...E PER QUESTO E` ARRIVATO A NUTRIRE UN FORTE ODIO NEI CONFRONTI DELLE DONNE...

SICCHE` DOVREMO **SCACCIARE** LO SPIRITO DI QUELL'UOMO, VISTO CHE HA PRESO POS-SESSO DI QUE-STO VAGONE, VERO?
ESATTO!

C-COSA SONO... QUESTI SOSPIRI...?
SEMBRANO PERSONE AFFANNA-TE... DONNE, DIREI...
SARÀ UNA MIA IMPRES-SIONE, MA SEMBRANO SOSPIRI DI UN **ALTRO GENERE**...
EMIRU... **QUALCOSA** STA USCEN-DO DALLE PARETI...

SONO LE DONNE SCOMPARSE!
CHE SCENA SURREALE...
PAT PAT
CHE DIAVOLO FAI, SPORCACCIONE?! TI PARE IL MOMENTO?!
SCIAF
AHIO!
MA CHE DIAVOLO TI PRENDE?!

AH!

OHNO! NOOO!

FLAP FLAP

CHE DIAVOLO E` QUESTO?! CHE SCHIFO!

YUTA! LO SPIRITO MI STA TOCCANDO DAPPERTUTTO!

TOGLIMELO DI DOSSO!

TOGLIERTELO...?! E C-COME DOVREI FARE?! E' INVISIBILE!

PALP PALP

COSA...?!

CHE C'E`?!

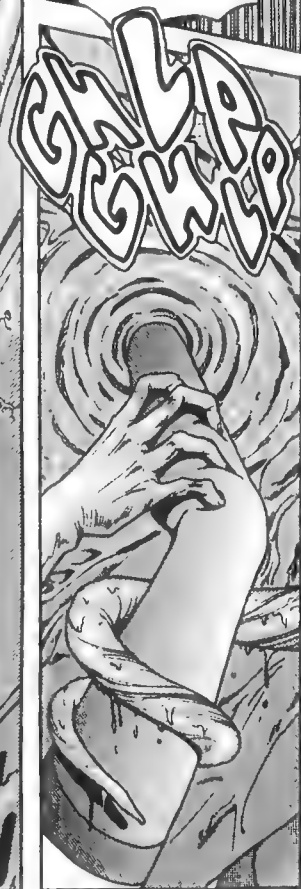
AAAH!
EMIRU!

AIUTO!
AIUTO!
AIUTO!
AIUTO!
AIUTO!
AAAAAH!!
AIUTAMI, TI PREGO!
AAAAAH!
AIUTO!
AIUTAMI! MI SENTO SOFFOCA-RE...
EMIRU!

GRIIIIIIND

NON E` POSSIBILE! IL TRENO HA INIZIATO A MUOVERSI DA SOLO!
TAKLAN TAKLAN
TAKLAN

TWOOOO

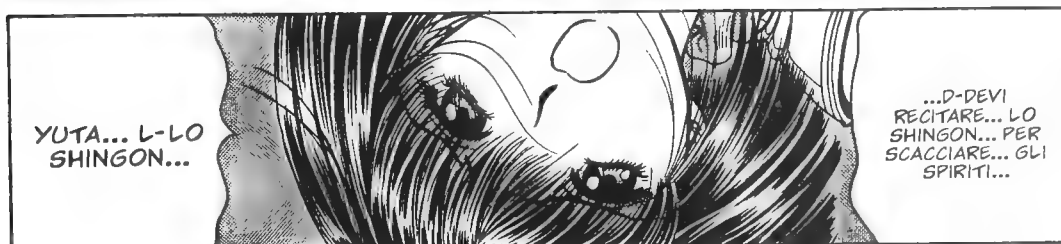
E' DA MALE-
DUCATI TENERE
UNA RAGAZZA
APPESA A TE-
STA IN GIU'!
GLP
GLP
LASCIAMI,
IMBECILLE!

COSA...?!
SPOR-CACCIONE PERVER-TITO!
LASCIAMI ANDARE!
GLOP GLOP
OH, MIO DIO... MI STA TRASCINANDO DENTRO!
BRUTTO MANIACO SESSUA-LE!
DINK
SGNOOOOOP
QUESTO MI STA TRASCI-NANDO DENTRO!
YUTA! COSA STAI FACEN-DO?! METTI IN PRATICA IL SISTEMA CHE TI HA INSE-GNATO MIREI!
S-SCUSA... R-RITIRO IL MANIACO SESSUA-LE... GGH...

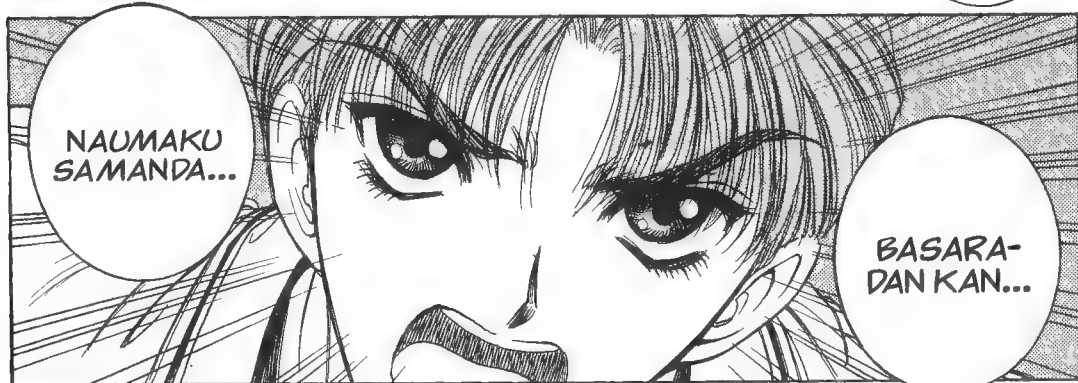
LASCIATEMI! DEVO SCACCIA-RE QUELLO SPIRITO!

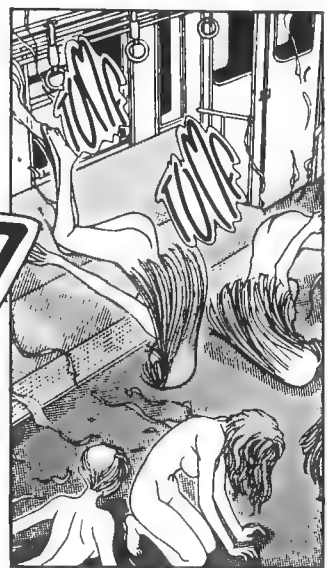
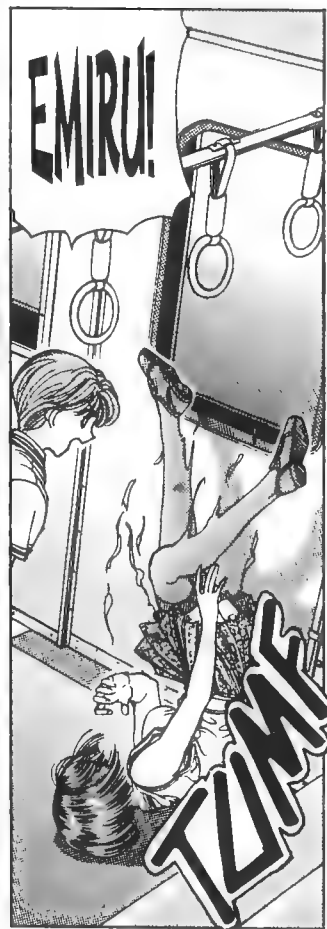
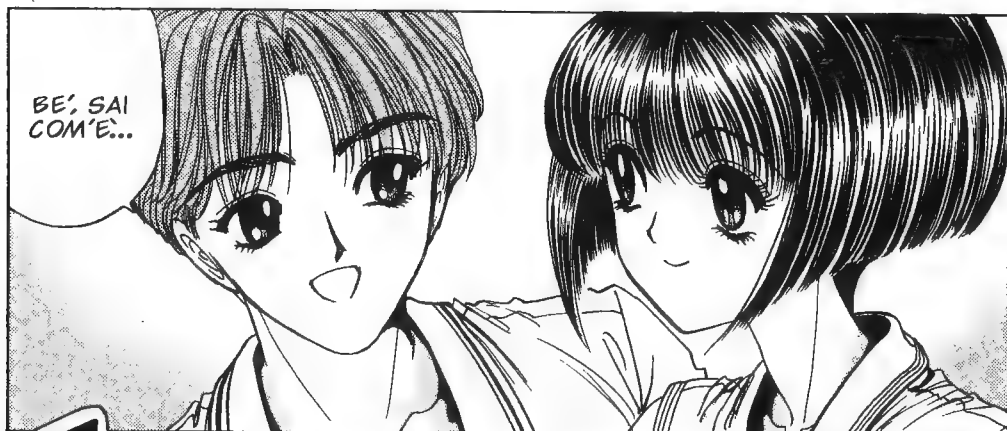
MALEDI-ZIONE!

RESISTI, EMIRU!

Y-YU... TA...

DEVO RAGGIUN-GERLO!

...ON...
ABOKYA... BEIROSHANAU...

MAKABODARA MANI... HANDOMA JINBARA...
ANCORA POCO... FORZA!
HARAPARITAYA UN...

NAUMAKU SAMANDA...
BASARADAN KAN...

ADESSO!

EMIRU!
TUMF

BE', SAI COM'È...

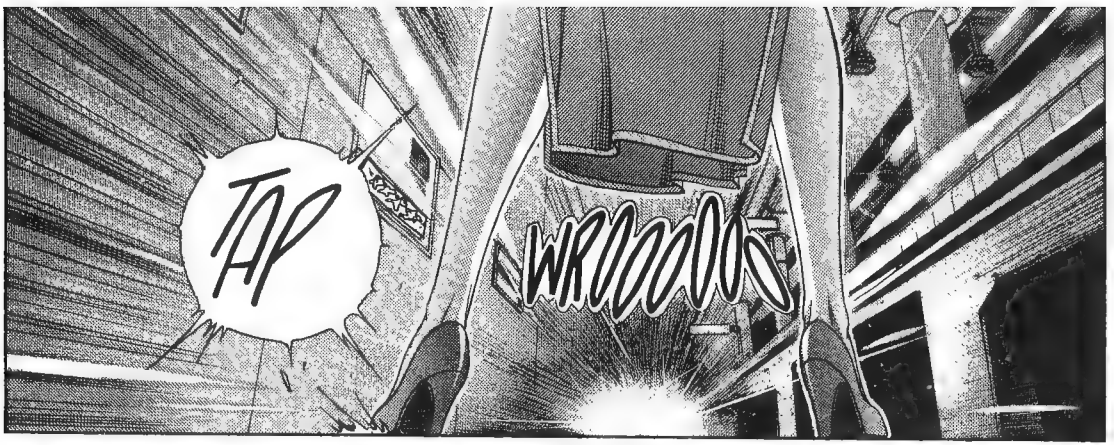
EHI! NON SIAMO ANCORA FUORI PERICO-LO!

IL TRENO STA CORRENDO SENZA CON-TROLLO!

FORZA, RAGAZZE! DOBBIAMO RIFUGIARCI NELL'ULTIMO VAGONE!

TWOOO

TAP
WROOOOOOO

RRRROOO

NON POSSO PERMETTERMI DI PERDERE YUTA PROPRIO ADESSO...
FLAP
TWOOO
FLIP
FRA POCO CI SARÀ UN IMPATTO TREMENDO!
RESTATE GIÙ E AGGRAPPATEVI A QUALCOSA!

GRAB

flip

E' INEVI-
TABILE...

...DEVO
RICORRERE
AI MIEI PO-
TERI...

AAAH!

THUMP
SCCSHHH
C-CHE C'E', ADESSO...?
CRRRR
BE'... IN UN MODO O NELL'ALTRO... SIAMO SALVI!
S-SI E' FERMATO...
LASCIAMI IMMEDIATAMENTE, BRUTTO STUPIDO!
FINO A QUANDO HAI INTENZIONE DI RESTARE IN QUESTA POSIZIONE?!

NON CI POSSO CREDERE... COME DIAVOLO HA FATTO A FERMARSI IN QUESTO MODO...?

COMPLIMENTI VIVISSIMI, RAGAZZI!
TLINK TLINK

AHH... UN OTTIMO CAFFÈ...
SIP SIP

QUESTO È STATO UN CASO **DIFFICILISSIMO**, SORELLINA...
YUTA PERDEVA TEMPO IN CONTINUAZIONE, E POI È FINITO IN MEZZO A QUELLE DONNE... C'È MANCATO POCHISSIMO CHE ANCH'IO FACESSI LA FINE DELLE ALTRE!

NON POTEVI CHIEDERMI L'IMPOSSIBILE, IN QUELLA SITUAZIONE...
TLIN TLIN

ALLA FINE DEI CONTI, TI SEI SALVATA... È INUTILE FARNE UNA TRAGEDIA, ORA! E POI, YUTA È RIUSCITO A METTERE IN PRATICA IL METODO PER SCACCIARE GLI SPIRITI MALIGNI, E QUESTO È BELLO...
CALMATI, EMIRU...
AHAH
LA PROSSIMA VOLTA RECITALO A **MEMORIA**, OK?

AH... LO SAPEVI ANCHE TU? EHM...
EHEH

COMUNQUE SIA, COME MAI QUEL TRENO SI È FERMATO SENZA URTARE CONTRO IL MURO, NONOSTANTE CORRESSE ALL'IMPAZZATA?

DOLCE
QUALCUNO LASSÙ VI AMA!
MA È LOGICO, NO?
DOLCE

OFFICE REI - CONTINUA SU KAPPA MAGAZINE (PLUS) 89

Il Club del Fumetto e

presentano

Centro Congressi Quark Hotel

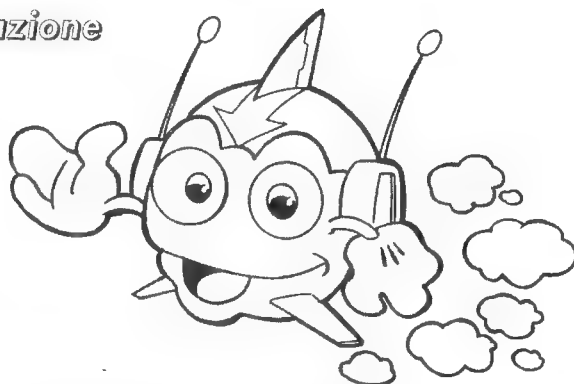
Via Lampedusa, 11/A - Milano

18-19 settembre 1999 h. 10.00 - 19.00

Settori della manifestazione

- Mostra del fumetto
- Tavole originali
- Proiezioni
- Incontri
- Giochi di ruolo
- Videogames

Eventi

- Milano Card '99
- Tornei di giochi di carte
- Mostra esordienti *(Disegni originali di autori esordienti)*
- Astorina - Max Bunker Press - Sergio Bonelli Editore - Star Comics - Marvel Italia - Kappa Edizioni - Yamato - Dynamic - Rock 'n' comics - Liberty - Puntozero - Stratelibri - Edizioni Mercury - Hazard - Epierre - Taormina - Glamour International Production

L'ingresso unico £ 9.000 comprenderà un *albo a fumetti* in edizione speciale (fino ad esaurimento), l'ingresso al settore proiezioni ed altri simpatici omaggi!!!

Informazioni e contatti: **Comiconvention**™

✆ 02/670.64.19 - 257.83.34 - 215.21.11

N.B. - Le informazioni contenute in questa nota informativa potranno subire variazioni a discrezione dell'organizzazione.

GENZO di Yuzo Takada
FINE D'EPOCA

SONO RIUSCITA A PROCURARMI DEI FUNGHI PRESSO UNA FAMIGLIA DI CONTADINI!
MANGEREMO UNA BELLA ZUPPA DI FUNGHI!
GENZO!
EEH!!
EHI...
...

MI CHIEDO COME TU POSSA STARTENE LÌ CON LO SGUARDO PERSO NEL VUOTO...
...PER TUTTO IL GIORNO...
NONOSTANTE MI DEDICHI COMPLETAMENTE A LUI, NON CAMBIA NULLA...
CHE CONSIDERAZIONE HA DI ME, QUELLO SCEMO?
QUALSIASI ALTRA PERSONA, AL SUO POSTO, DESIDEREREBBE STRINGERMI FORTE TRA LE SUE BRACCIA...
FLOP
...
...
FLOP
AHH, CHE NOIA!
PERCHÈ NON SUCCEDE MAI QUALCOSA DI ECCITANTE...?
PRINCIPESSA!

OH, PRINCIPESSA! CHE PIACERE RIVEDERVI DOPO TANTO TEMPO!
PRINCIPESSA KIKU!

CHE CI FATE IN QUESTO POSTO SPERDUTO TRA LE MONTAGNE?
SIGNOR UKYO! ANCHE TU, KAGARI..?
CI DOVETE AIUTARE, PRINCIPESSA!

CHE COS'È SUCCESSO?!

E TUTTO È ACCADUTO A CAUSA DI UN MIO ERRORE!
SI TRATTA DI UNA QUESTIONE VITALE PER LA VOSTRA FAMIGLIA!
SI STANNO PER DECIDERE LE SORTI DELLA FAMIGLIA NAGASHIMA!

CHE?!
OH!
SE NON HAI VOGLIA DI UBBIDIRMI, DEVI MORIRE!
NON TI LASCERÒ FUGGIRE, UKYO KANE-KUNIHIDE!
HAAAAAAAAH!

GHAAH!

ANCHE TU STAI DALLA PARTE DI KANEKU-NIHIDE?!

AH!

CHI DIA-VOLO SEI?!
E SE FOSSE, TU COSA FARESTI?!

UKYO! KAGARI!

WHUMP
UH?

IO SONO KIKU, CAPOFAMIGLIA DEI NAGASHIMA DEL CASTELLO DI KAMIKAWA! COSA VUOI DA NOI?!
HA UNA FORZA MOSTRUOSA... PER IL MOMENTO NON HO ALTRA SCELTA CHE PRENDERE TEMPO...

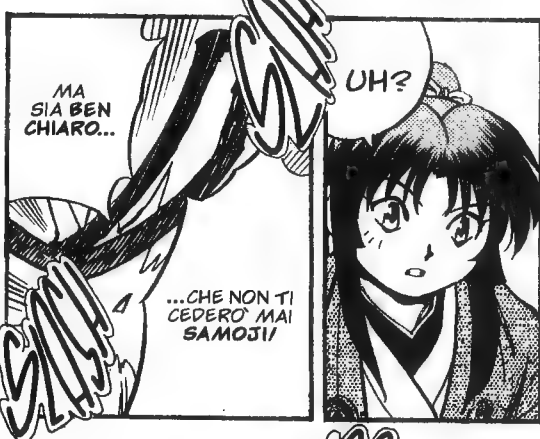
QUELLA SPADA E` PROPRIO ADATTA A TE... SCADENTE E CAPACE DI SPEZZARSI AL PRIMO IMPATTO...
AH AH AH... NON SEI ABILE COME VORRESTI FAR CREDERE...

UH?!

INTERESSANTE...
MMM...

HOH HOH HOH...
HUH HUH HUH...
HEH HEH HEH...
KLATTER
KLATTER
KLATTER
KLATTER

CHE SORTILEGIO E' MAI QUESTO?!
CHI SEI VERAMENTE?

E VA BENE, TI LASCERO' ANDARE...
CLOP
CLOP
SAPPI CHE LA FAMIGLIA NAGASHIMA SI TROVERA' IN GROSSE DIFFICOLTA', SE QUESTA STORIA VERRA' RESA PUBBLICA!

UH?
MA SIA BEN CHIARO...
...CHE NON TI CEDERO' MAI SAMOJI!

PROVA A PORTARMELA VIA SE CI RIESCI!
CLOP
CLOPCLOP

UKYO KANE-KUNIHIDE ERA IL COSTRUTTORE DI SPADE AL SERVIZIO DELLA FAMIGLIA NAGASHIMA...
CAPISCO...

MIO PADRE COMMISSIONAVA UNA GRANDE QUANTITÀ DI SPADE ALLA SUA BOTTEGA OGNI VOLTA CHE DOVEVA AFFRONTARE UNA BATTAGLIA...
LA SUA ABILITÀ ERA STRAORDINARIA...

P-PRINCIPESSA...
CHI DIAVOLO È QUEL TIPO?
PERCHÈ HA FATTO QUESTA FINE?

MI AIUTI, PRINCIPESSA...
KAGARI... NON SFORZARTI! RIMANI CORICATA!

PER FAVORE, RECUPERI SAMOJI!

STAI PARLANDO DI **QUELLA** SAMOJI?
SAMOJI? VUOI DIRE...
SÌ...

* FABBRICANTE DI CHIKUZEN CHE OPERÒ ALL'EPOCA DELLO SHOGUNATO DI KAMAKURA E DURANTE IL BIPOLARISMO POLITICO DELLE CORTI. SAMOJI DI KOSETSU, L'UNICA SUA SPADA ANCORA ESISTENTE È CONSIDERATA UNO DEI TESORI ARTISTICI NAZIONALI. YT

DURANTE IL PERIODO DEI COMBATTIMENTI TRA I REGNI, QUANDO I **FUCILI** DIVENNERO LE PRINCIPALI ARMI DI BATTAGLIA, FU PRODOTTA UNA QUANTITÀ DI SPADE TROPPO ALTA E DI QUALITÀ SCADENTE...

FU COSÌ CHE DIVENNE SEMPRE PIÙ UNA RARITÀ TROVARNE UNA VERAMENTE **DEGNA** DELL'APPELLATIVO DI **OPERA D'ARTE**...

DA QUEL MOMENTO, POSSEDERE UNA SPADA ECCELLENTE PRODOTTA DAI GRANDI MAESTRI DELL'EPOCA D'ORO...

...DIVENNE IL **SIMBOLO DEL POTERE** PER I GENERALI DEI SAMURAI VENUTI DALLA GAVETTA...

QUESTA STORIA SI SVOLGE DURANTE IL 1° ANNO DELL'ERA DI **KEICHO** (1596), IN CUI VIGEVA IL REGIME DI HIDEYOSHI TOYOTOMI. L'UNIFICAZIONE DEL PAESE AVVENNE NEL 18° ANNO DI **TENSHO** (1590), PER CUI QUESTA STORIA RISALE A SEI ANNI DOPO QUESTO IMPORTANTE EVENTO. LE SPEDIZIONI IN COREA FURONO DUE, UNA NEL 1° ANNO DI **BUNROKU** (1592) E L'ALTRA NEL 2° ANNO DI **KEICHO** (1597). YT

...MA IL BONZO KYOKAI, UN VERO ESPERTO DI SPADE CHE SPESSO SI RECAVA NELLA NOSTRA BOTTEGA...
...RIUSCÌ A RICONOSCERLA...
SIGNOR UKYO! MA QUESTA... SEMBRA PROPRIO LA SPADA SAMOJI! NON DOVREBBE ESSER STATA REGALATA AL CANCELLIERE HIDEYOSHI?!
UH?!

SE IL CANCELLIERE VENISSE A SAPERE QUESTO FATTO...
...CHISSÀ CHE FINE FAREBBE LA FAMIGLIA NAGASHIMA... PER NON PARLARE DI TE...

VI PREGO, KYOKAI! NON PARLATENE CON NESSUNO!

PRENDERÒ IO QUESTA SPADA...
MA... NON POTETE!

TRATTANDOSI DI UN CASO MOLTO DELICATO, NON POTEVAMO CHIEDERE CONSIGLIO A NESSUNO...
...COSÌ CONTINUAMMO A SUBIRE MINACCE E RICATTI DA QUELL'UOMO...
POI, A UN CERTO PUNTO, INIZIÒ A PRETENDERE CHE MIO PADRE SI METTESSE A PRODURRE COPIE DELLE PIÙ CELEBRI SPADE ESISTENTI...

...MA PER QUANTO FOSSE UN UOMO PAZIENTE, MIO PADRE NON POTÈ UBBIDIRGLI PER SEMPRE...
HO CAPITO...

TUTTO QUESTO È ACCADUTO PER COLPA DELL'ORDINE IMPARTITOGLI DA MIO PADRE...
STÀ TRANQUILLA, RECUPERERÒ SAMOJI!

NON PREOCCUPARTI! ANCH'IO HO UN AMICO FORTISSIMO... BE', SE NON FORTE, PER LO MENO È MOLTO ABILE... E MI DÀ SEMPRE UNA MANO!
PARE CHE KYOKAI FOSSE UN FEROCE GUERRIERO DOTATO DI UNA FORZA ERCULEA, PRIMA DI DIVENTARE UN BONZO...
SIATE CAUTA, PRINCIPESSA...

IO NON C'ENTRO NULLA CON QUEGLI ASSURDI PASTICCI CHE I SAMURAI SI SONO CREATI DA SOLI...
AVANTI, GENZO! HO BISOGNO DEL TUO AIUTO!

UHNNN

VERO, GENZO...?

E VA BENE! TANTO NON MI SONO MAI ASPETTATA NULLA DA TE!
ANZI, SE VUOI PUOI RESTARE LÌ STESO FINCHÉ NON FAI LA MUFFA, ACCOMODATI PURE!

HMF...

E NON T'IMPORTA CHE FINE POTREI FARE IO?
TE LO STO CHIEDENDO PER FAVORE... FA' CONTO CHE IO SIA UN CLIENTE...

GENZO...
MI DISPIACE, MA ACCETTARE UN LAVORO DEL GENERE MI FAREBBE MORIRE DALLA NOIA...

STA' A GUARDARE! ANCHE **DA SOLA** RIUSCIRÒ A VENDICARE LA MORTE DI UKYO!

SONO STATA UNA **STUPIDA** A LASCIARMI AFFASCINARE DA TE!

...

STUPEN-
DA...

È
VERAMEN-
TE UNICA...

* UNO SHAKU CORRISPONDE A CIRCA 30,3 CM. **KB**

* CHIAMATO COSÌ PERCHÉ FURONO I PORTOGHESI A IMPORTARE LE ARMI DA FUOCO IN GIAPPONE, GIUNTI ALL'ISOLA DI **TANEGA** (TANEGA SHIMA) DOPO ESSERE STATI TRASCINATI DALLA CORRENTE NEL 12° ANNO DI **TENBUN** (1543). YT

MA D'ALTRA PARTE, COME PUO' LA DISCENDENTE DI UN SIGNOROTTO FEUDALE...
...COMPRENDERE I SENTIMENTI DEI VERI GUERRIERI?!
CHAK
DA QUANDO SONO ARRIVATI QUEGLI STUPIDI ORDIGNI...
...I MAESTRI DI SPADA CHE COMBATTEVANO ONOREVOLMENTE ALL'ARMA BIANCA SUL CAMPO FURONO ABBANDONATI COME ROBA VECCHIA!
CRACK
DA ALLORA, PER AFFRONTARE UNA BATTAGLIA BASTAVA UNA SQUADRA BEN ORGANIZZATA DI TIRATORI...
...PER CUI I VERI GUERRIERI NON SERVIRONO PIU' A NULLA NELL'ORGANIZZAZIONE DI UNA GUERRA!
THUD
UNGH!

FUMMO COSTRETTI A SUBIRE LO STESSO DESTINO RISERVATO AI COSTRUTTORI DI SPADE, LA DECADENZA, NONOSTANTE QUESTI ULTIMI SI FOSSERO SPECIALIZZATI NEL COSTRUIRE ECCELLENTI SPADE, BELLE SIA DA VEDERE CHE DA USARE!
SIETE STATI VOI A RENDERCI INUTILI COME SPADE VECCHIE!

S-SONO STATA TROPPO OTTIMISTA...
DOVEVO IMMAGINARLO CHE DA SOLA NON SAREI STATA IN GRADO DI COMPETERE CON LUI... QUALUNQUE ARMA AVESSI USATO...
G-GENZO... E` TUTTA COLPA TUA...
MI HAI LASCIATO SOLA...

SICCHE` QUESTA SAREBBE LA FAMOSA SPADA SAMOJI...
CHI...?!

GENZO!

TAP TAP
MALE-DETTO! QUANDO SEI EN-TRATO?!
TAP TAP

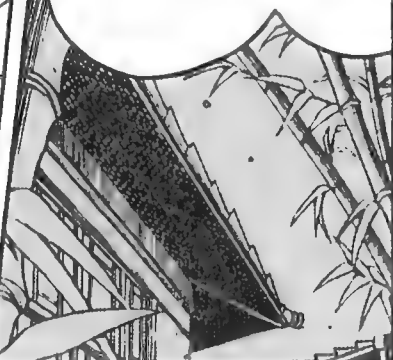
CERCHIAMO DI SBRIGARCI, QUI... C'È UNA DELI-ZIOSA ZUPPA DI FUNGHI CHE MI...
...ASPETTA...
SMASH
UH?!
COSA?!

CLAP
EHI!
CHE STAI FACENDO?! QUELLA È...

RASSE-GNATI, KYOKAI!

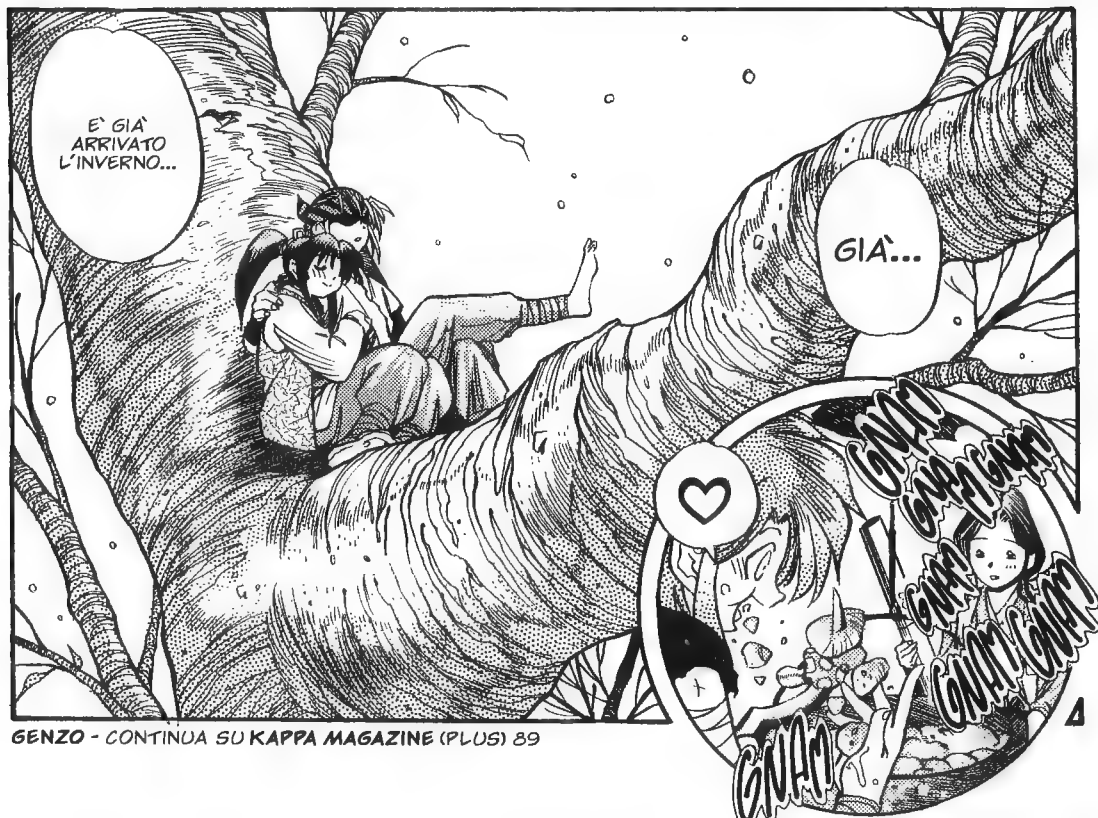
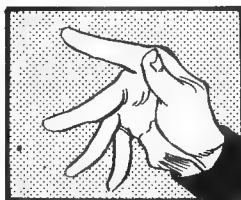
HMF!
WHIS
UGH!

NON PREOCCU-PARTI... TI HO COLPITO SOLO CON IL **PIATTO** DELLA SPA-DA...
GH...

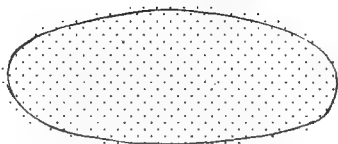
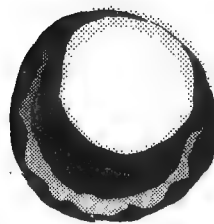
D'ACCORDO! MA SE TI AZZARDERAI A PARLARE A QUALCUN ALTRO DI SAMOJI...
...IO LA **SPEZZERÒ** SENZA PENSARCI DUE VOLTE!
P-PERCHÈ... CON LA MIA FORZA... AVREI RISCHIATO DI DANNEGGIARE SAMOJI... QUEL BELLISSIMO TESORO DESTINATO A SPLENDERE MOLTO PIÙ A LUNGO DI UNA VITA UMANA...
CONSERVALA CON LA MASSIMA CURA... TI PREGO...
PERCHÈ TU HAI EVITATO DI COLPIRMI, INVECE? CON LA TUA ABILITÀ AVRESTI POTUO ABBATTERMI CON FACILITÀ!

È GIÀ ARRIVATO L'INVERNO...

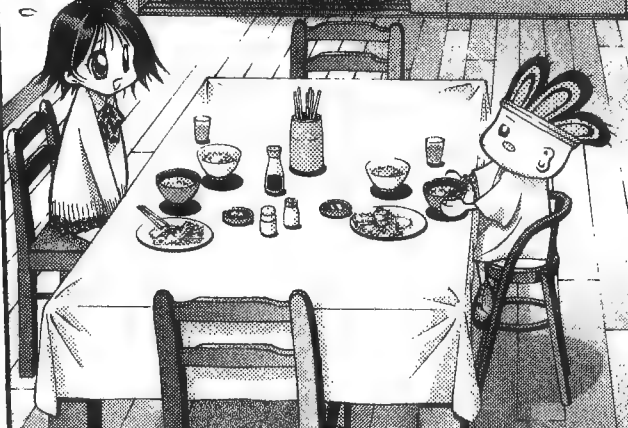
GIÀ...

GNAM GNAM GNAM GNAM GNAM GNAM GNAM GNAM

GENZO - CONTINUA SU **KAPPA MAGAZINE** (PLUS) 89

AITEN MYOO di Ryusuke Mita
IL BENEFICIO DEL DUBBIO

NON E' COME PENSI TU!
AH, NO?

NON E` COME PENSI TU!

MA SÌ, CERTO...
RIPENSANDOCI BENE, NON E` POSSIBILE CHE UN TIPO COME TE POSSA FARE UNA COSA DEL GENERE...

SCUSAMI TANTO... E` TUTTA COLPA DELLA MIA IMMAGINAZIONE...
EHILÀ! BUONGIORNO, KOTONO!
BUONGIORNO, AITEN!

ALLORA? DIMMI... HAI DORMITO BENE, NONOSTANTE FOSSE IL PRIMO GIORNO CHE STAVI A CASA NOSTRA?
CERTO... HO DORMITO BENISSIMO!
PAT
AHAHAH
SICCHE` HAI DORMITO BENE! NE SONO PROPRIO FELICE!
BE', UN MOTIVO CE', SAI? ABBIAMO FATTO PREPARARE APPOSTA UNA TRAPUNTA DI PIUMINO SU ORDINAZIONE SPECIALE, INSIEME A UN CUSCINO RIEMPITO DI PULA DI GRANO SARACENO DI PRIMA QUALITÀ IMPORTATA DI CONTRABBANDO DALL'AFGHANISTAN! E TUTTO SOLO PER TE!
A PROPOSITO, IL DIRETTORE... CIOE', VOLEVO DIRE, TUO PADRE STA BENE?
S-SÌ... LUI STA BENE...
QUAND'E` COSÌ, SONO PROPRIO CONTENTO! SU, MANGIA A SAZIETÀ! QUESTA COLAZIONE E` A BASE DI PESCE DI PRIMA SCELTA, TUTTA ROBA DIFFICILISSIMA DA TROVARE!
SÌ, GRAZIE...

...SONO STATA UN PO' TROPPO **DIFFIDENTE** NEI TUOI CONFRONTI...
IO...
SCUSAMI ANCORA, AITEN...
GNAM
ECCO QUA! E' PRONTO ANCHE IL TE'!
OH, MENO MALE...
DICI SUL SERIO?
NON TI PREOCCUPARE... NON IMPORTA, DAVVERO...
PREGO, AITEN CARO! ASSAGGIA UN PO' ANCHE QUESTI **DELIZIOSI** ORTAGGI IN SALAMOIA **DIFFICILISSIMI DA TROVARE!**
OH... IL TE' ALLE **ALGHE MARINE**... GRAZIE, DEV'ESSERE BUONISSIMO...
...

QUESTA STORIA NON QUADRA ASSOLUTAMENTE!
CHE COSA?!
COME SAREBBE A DIRE PERCHE'?!
E PERCHE'?
SÌ...
TU HAI VISTO CON I TUOI OCCHI CHE QUEL TIPO TENEVA UN PIEDE SOPRA LA RAGAZZA, VERO KOTONO?

COM'È POSSIBILE CHE TU ABBIA CREDUTO ALLE SUE PAROLE COSÌ, ALLA CIECA?!
QUANTO SEI SCEMA! È OVVIO CHE UN COLPEVOLE NEGHI I PROPRI DELITTI!
MA MI HA DETTO CHE NON ERA LUI...

MA CHE DICI?! LUI... LUI È UN BRAVISSIMO RAGAZZO!
TI CONVIENE STARE ATTENTA A QUEL TIPO!

PERCHÉ NON VAI A VIVERE DA SOLA?
IN OGNI CASO, NON È CONSIGLIABILE VIVERE SOTTO LO STESSO TETTO CON UN MOCCIOSO COSÌ SOSPETTO!

TU SEI UN PO' FUORI DI TESTA, RAGAZZA, PER CUI TI CONVIENE DARE RETTA AL NOSTRO GIUDIZIO, PIUTTOSTO CHE A TE STESSA!

V-VIVERE DA SOLA?
DICO BENE?
CERTO! SE TI SERVONO I SOLDI PER VIVERE, TI BASTERÀ ANDARE A VENDERE UN PAIO DI MUTANDINE ALLA SETTIMANA... IN CERTI POSTI PAGANO ANCHE BENE...
V-VENDERE...
...LE MIE MUTANDINE?!
BE'? CHE C'È DI STRANO? NOI GUADAGNIAMO UN SACCO DI SOLDI, FACENDO COSÌ!
...E QUELLE USATE DA POCO SI POSSONO VENDERE A UN PREZZO ALTISSIMO!
OH... SANTO CIELO!
CHE STUPIDA!
STAVAMO SCHERZANDO!

CI CONOSCI BENE! ANCHE SE NON SIAMO PROPRIO DELLE SANTE, SAI BENE CHE NON POTREMMO MAI FARE UNA COSA DEL GENERE, GIUSTO?
GIÀ! SOLO QUALCHE VOLTA...

EHM...

QUESTA FACCENDA MI SEMBRA UN PO' PERICOLOSA...
WHUMP
CHI...?!
MI SONO PERMESSO DI ASCOLTARE APPROSSIMATIVAMENTE I VOSTRI DISCORSI...
TSUBASA?!
SKRAT SKRAT

QUEL RAGAZZO CHE FINO A IERI IPOTIZZAVI ESSERE **MISTERIOSO** E **VIOLENTO** SI E` INSEDIATO A CASA TUA, MITSUYOSHI...
...E ORA SCOPRI ADDIRITTURA CHE SI TRATTA DEL **FIGLIO** DI UN **SUPERIORE DI TUO PADRE...**
BE'... ECCO...
MA COSA CI FACEVA LÀ DIETRO?
MAH...

QUELLO E` PERICOLOSO!
ANZI, TUTTA LA SITUAZIONE MI SEMBRA PERICOLOSA!

COME TI HO DETTO IERI, PROBABILMENTE IL SUO OBIETTIVO E` **IL TUO CORPO...**
SE E` VERAMENTE COSI', ORA LUI SI STA **DIVERTENDO** CON TE...
...S-SI STA DIVERTENDO...?

TUTTO LASCIA SUPPORRE CHE ABBIA DECISO DI INCUTERTI TERRORE **LENTAMENTE**, FACENDOSI AMICI I TUOI FAMILIARI FORTE DELLA SUA **VANTAGGIOSA POSIZIONE** DI FIGLIO DI UN SUPERIORE...
SI TRATTA DI UN COSIDDETTO **CRIMINALE EDONISTA GRADUALE CHIUSO...**

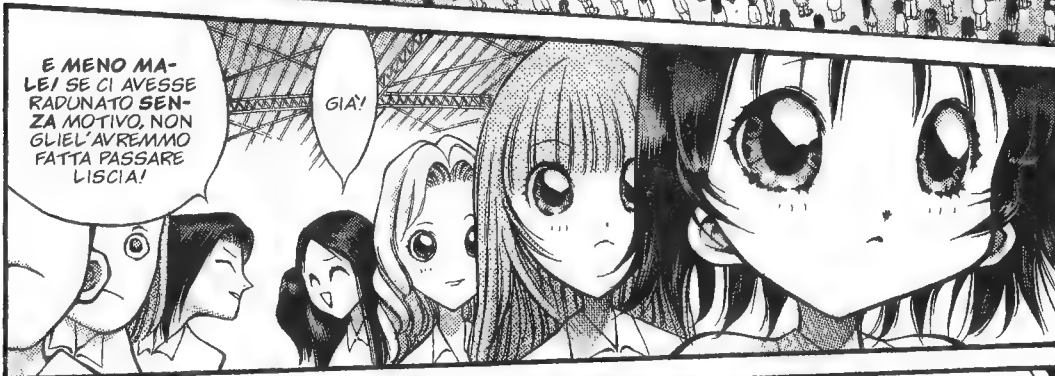
WHUMP
ORA LUI SI STA DIVERTENDO AD AUTOSPAZIENTIRSI, MA QUANDO SI STANCHERÀ DEL SUO STESSO COMPORTAMENTO...
...APRI BENE LE ORECCHIE, MITSUYOSHI...

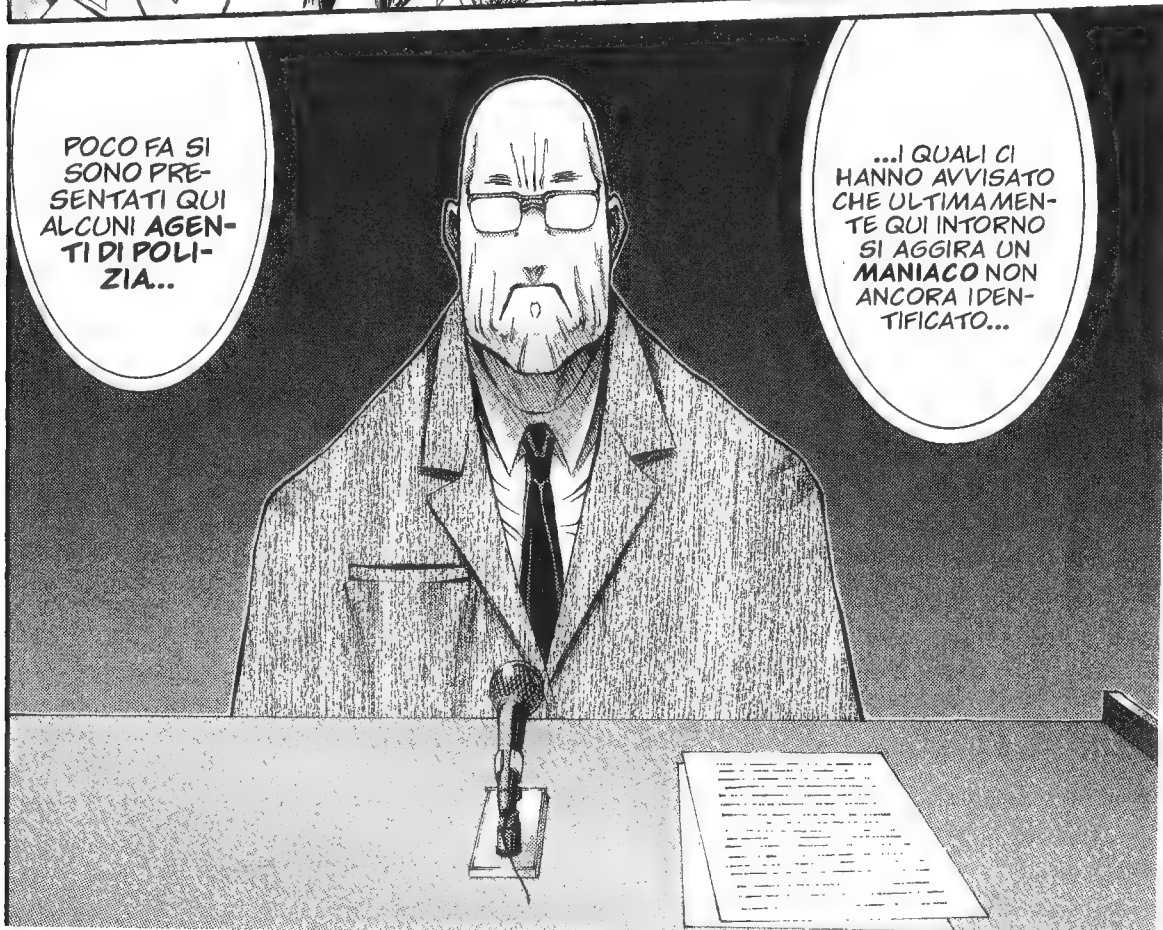
...LUI TI VIOLENTERÀ!

OH, BE'... PAZIENZA...
ALMENO ADESSO STARÀ SUL CHI VIVE...
N-NOI NON VOLEVAMO ARRIVARE A QUESTO...
N-NON PUÒ ESSERE VERO...

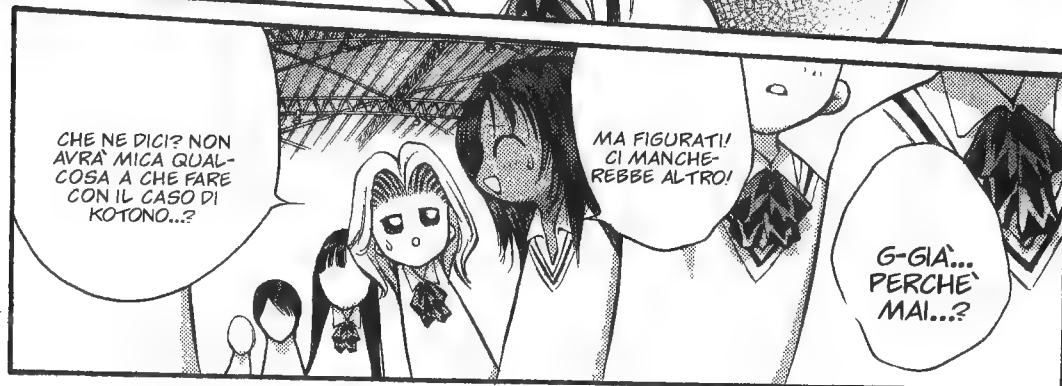
DOPO LE LEZIONI...
AH, ECCOLE LÀ!
L'ALTOPARLANTE HA APPENA ANNUNCIATO CHE GLI STUDENTI DEVONO RADUNARSI NELLA PALESTRA PRIMA DI INIZIARE LE ATTIVITÀ DEI CIRCOLI...
COSA? DAVVERO?
MMM... NON SO DI COSA SI TRATTI...
VORRANNO FARCI DI NUOVO QUALCHE **PREDICA** SULLE REGOLE SCOLASTICHE POCO RISPETTATE O QUALCOSA DEL GENERE...

DUNQUE...

VI HO RADUNATO TUTTI QUI OGGI PER UN MOTIVO BEN PRECISO...

E MENO MALE! SE CI AVESSE RADUNATO **SENZA** MOTIVO, NON GLIEL'AVREMMO FATTA PASSARE LISCIA!

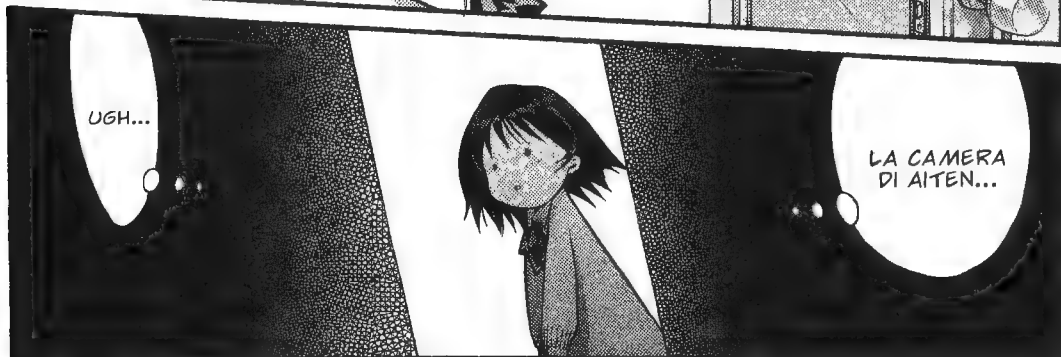
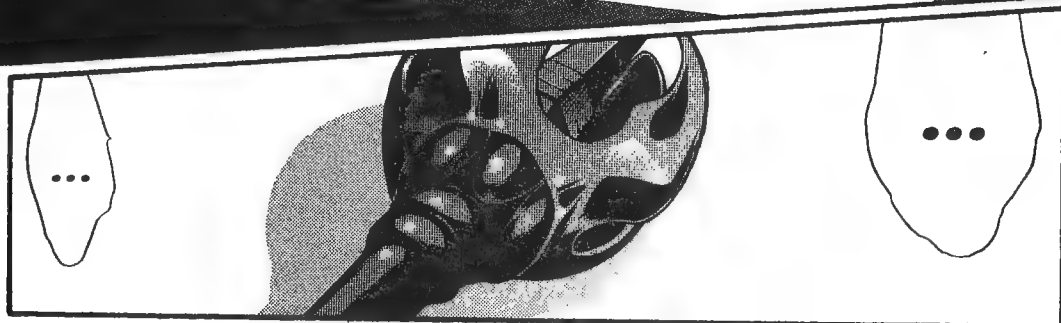
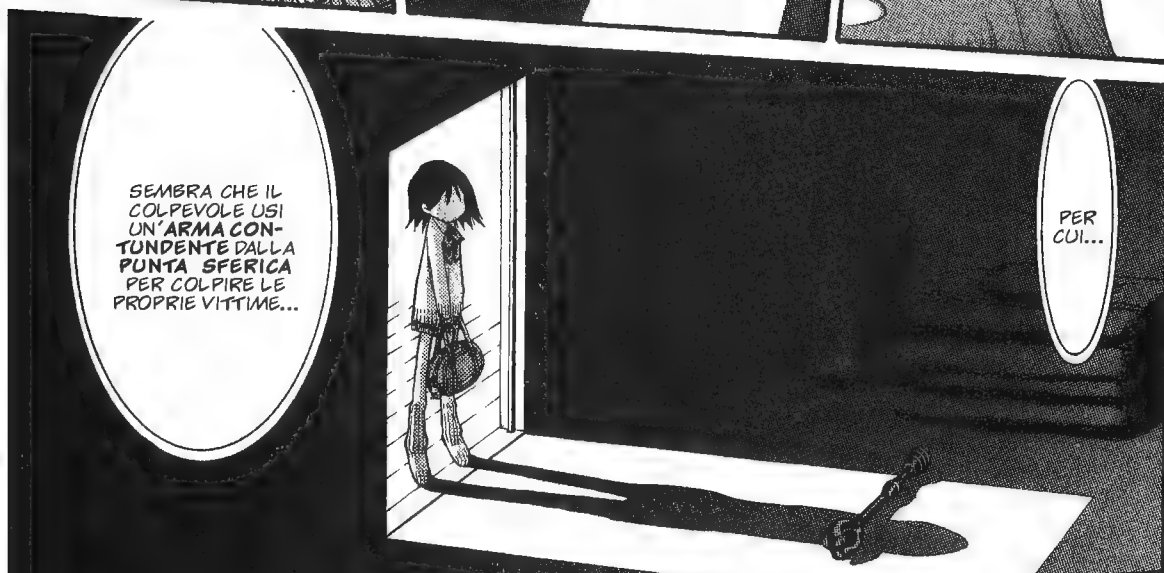
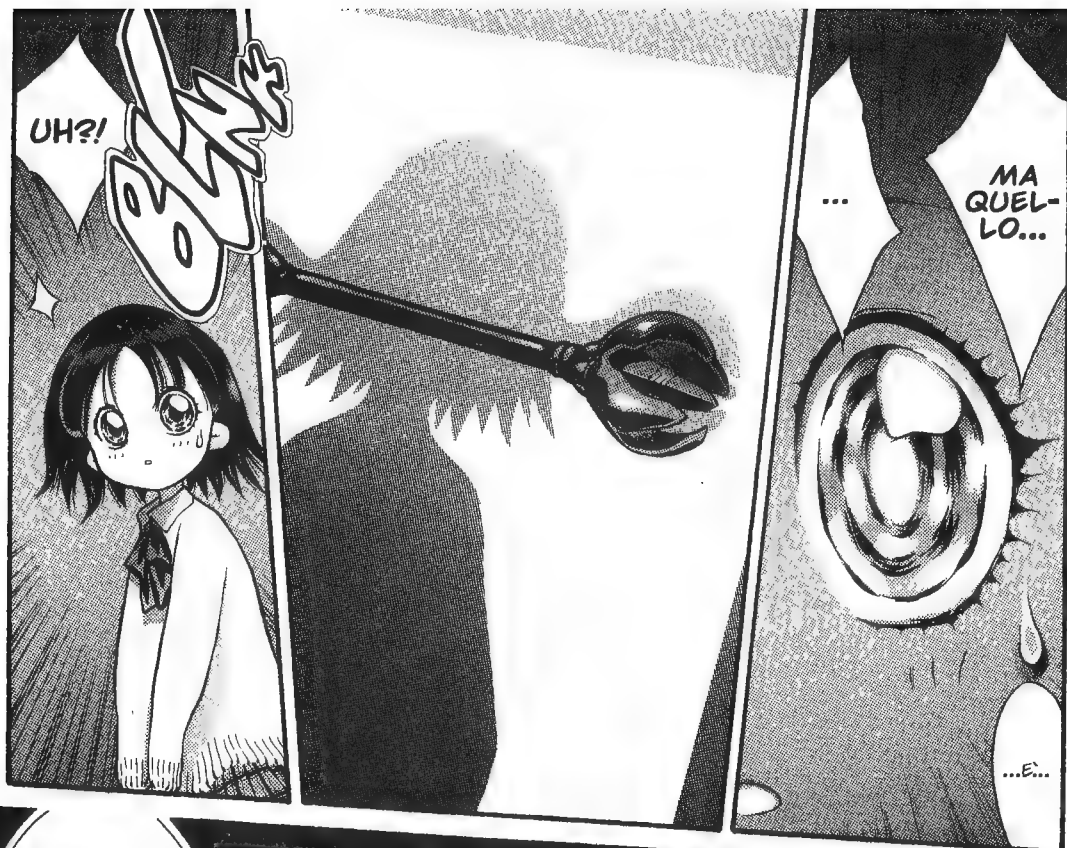
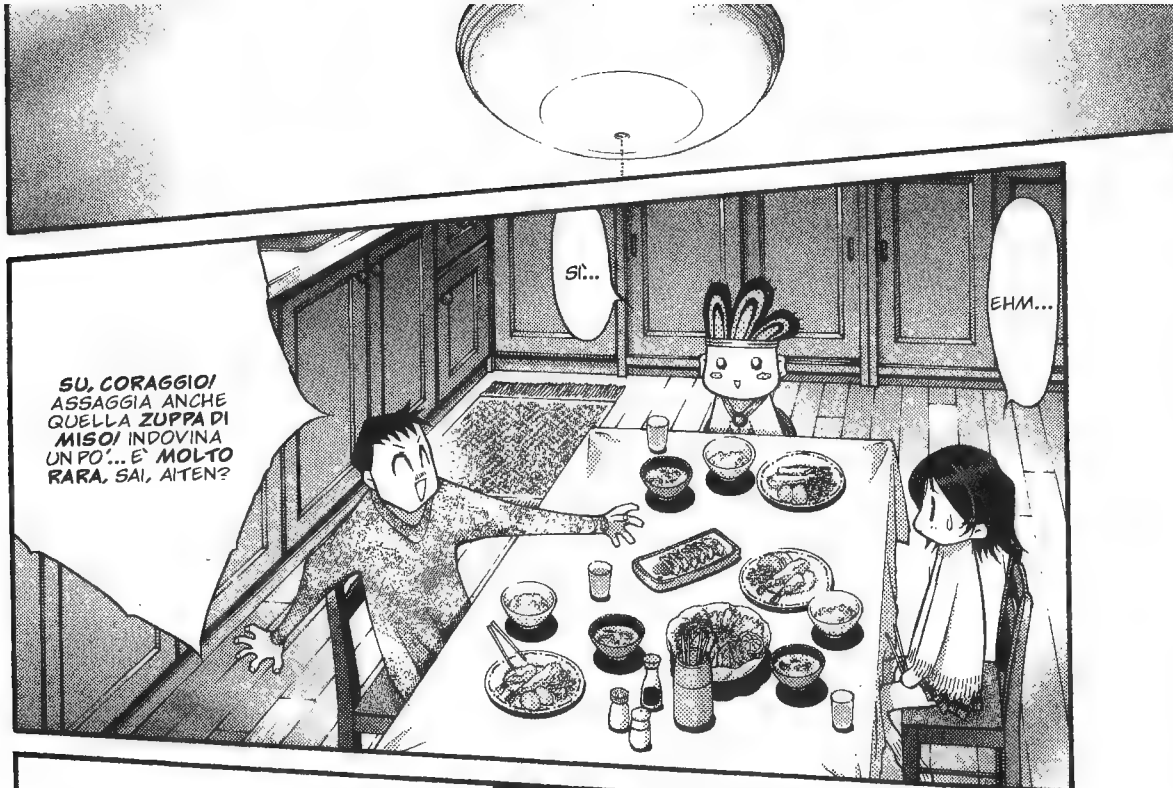
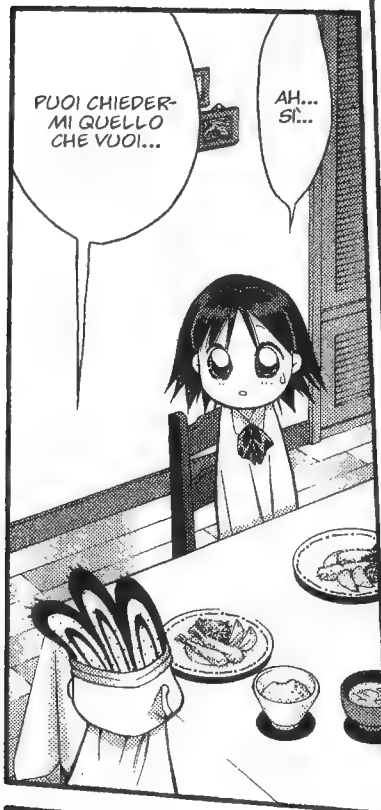
GIÀ!

POCO FA SI SONO PRESENTATI QUI ALCUNI **AGENTI DI POLIZIA**...

...I QUALI CI HANNO AVVISATO CHE ULTIMAMENTE QUI INTORNO SI AGGIRA UN **MANIACO** NON ANCORA IDENTIFICATO...

DATE LE CIRCOSTANZE, HANNO CONSIGLIATO DI FARE ATTENZIONE ANCHE A VOI STUDENTI...
SILENZIO, PREGO...
MUMBLE
OH, NO! MA PERCHE`?!
UN MANIACO?!
...VI CONSIGLIAMO DI EVITARE DI TORNARE A CASA DA SOLI... FORMATE DEI GRUPPI, E RINCASATE SEMPRE INSIEME AGLI AMICI...
SEMBRA CHE IL COLPEVOLE USI UN'ARMA CONTUNDENTE DALLA PUNTA SFERICA PER COLPIRE LE PROPRIE VITTIME, PER CUI...
G-GIÀ... PERCHÈ MAI...?
MA FIGURATI! CI MANCHEREBBE ALTRO!
CHE NE DICI? NON AVRÀ MICA QUALCOSA A CHE FARE CON IL CASO DI KOTONO...?

MI DISPIACE, TSUDA...
NON TI PREOCCUPARE, MITSUYOSHI... D'ALTRA PARTE, NELLA NOSTRA SEZIONE, SOLO IO E TE USIAMO LA KEIO LINE PER TORNARE A CASA...
MI SENTO PIU' SICURA, ACCOMPAGNATA DA UN RAGAZ-ZO!
EHI, GIA' CHE TORNIAMO INSIEME, POTREMMO TENERCI A BRACCETTO!
CO-COSA?!
MA... NON POSSO FARE UNA COSA DEL GENERE!
INSOMMA, TSUDA... IO LO SO... TU HAI UNA RAGAZZA... SI CHIAMA SA-TOMI...
UH, CASPITA, QUANTO SEI ANTIPATICA!

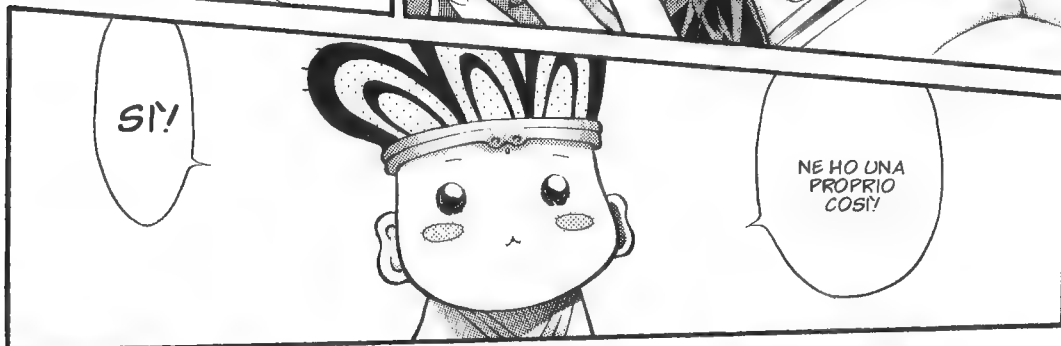
I-INSOMMA, TSUDA... RIPRENDITI!
OOOH! UUUGH! CHE DOLORE ALLO STOMACO! DEVO STENDERMI DA QUALCHE PARTE...
...
AH, GIÀ... LÀ DAVANTI C'È LA ZONA ALBERGHIERA...
AH...
EHI! CERCA DI ASSECONDARMI UN PO', O LE PROSSIME VOLTE TE NE TORNI A CASA DA SOLA!
CHE TIPA NOIOSA...
S-SCUSAMI... MA IO NON...

AH... BENE...
BENTORNATA, KOTONO! LA CENA SARÀ PRONTA IN UN ATTIMO!
SONO A CASA!
LA CAMERA DI AITEN...
UGH...

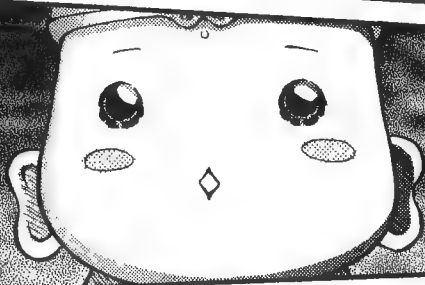
MA QUELLO...
...
...È...
UH?!
DONK
PER CUI...
SEMBRA CHE IL COLPEVOLE USI UN'**ARMA CONTUNDENTE** DALLA **PUNTA SFERICA** PER COLPIRE LE PROPRIE VITTIME...
...
...

EHM...
SÌ...
SU, CORAGGIO! ASSAGGIA ANCHE QUELLA ZUPPA DI MISO! INDOVINA UN PO'... È MOLTO RARA, SAI, AITEN?
AH...
ORMAI AITEN FA PARTE DELLA FAMIGLIA!
BE', CHE C'È?! SU, NON ESSERE COSÌ TACITURNA! FA' UN PO' DI CONVERSAZIONE, NO?
PER ESEMPIO, QUAL È IL TIPO DI PERSONA CHE GLI PIACE DI PIÙ, IL CIBO CHE ODIA, CHE TIPO DI PENNA USA... ROBA DEL GENERE, INSOMMA!
ALLORA? CHE NE DICI? NON HAI NULLA DA CHIEDERE AD AITEN?!

PUOI CHIEDER-MI QUELLO CHE VUOI...

AH... SÌ...

ECCO... VEDIAMO UN PO'...

PER CASO... HAI UNA MAZZA CON LA PUNTA SFERICA...?

SÌ!

NE HO UNA PROPRIO COSÌ!

OGGI... A SCUOLA... CI HANNO AVVERTITO...
...DI STARE ATTENTI PERCHÈ NEI PARAGGI ULTIMAMENTE SI AGGIRA UN MANIACO...
UN CORPO CONTUNDENTE DI FORMA SFERICA...
PROPRIO COME LA SOMMITÀ DELLA TUA MAZZA, AITEN...
CO...?!
...E DICONO CHE IL COLPEVOLE USI UN CORPO CONTUNDENTE CON LA PUNTA SFERICA PER TRAMORTIRE LA GENTE...

STA' ATTENTO, AITEN!

GRAB

AH?!

PORTANDO-TI DIETRO UN OGGETTO DEL GENERE...

...RISCHI CHE PRIMA O POI QUALCUNO SOSPETTI DI TE!

OH... UH...

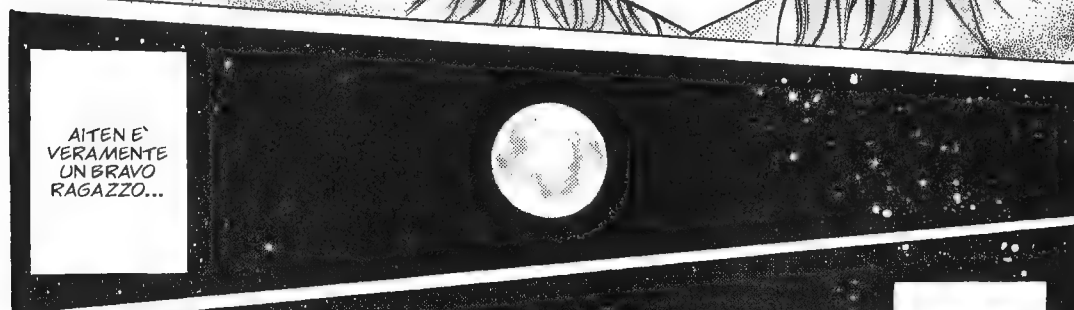
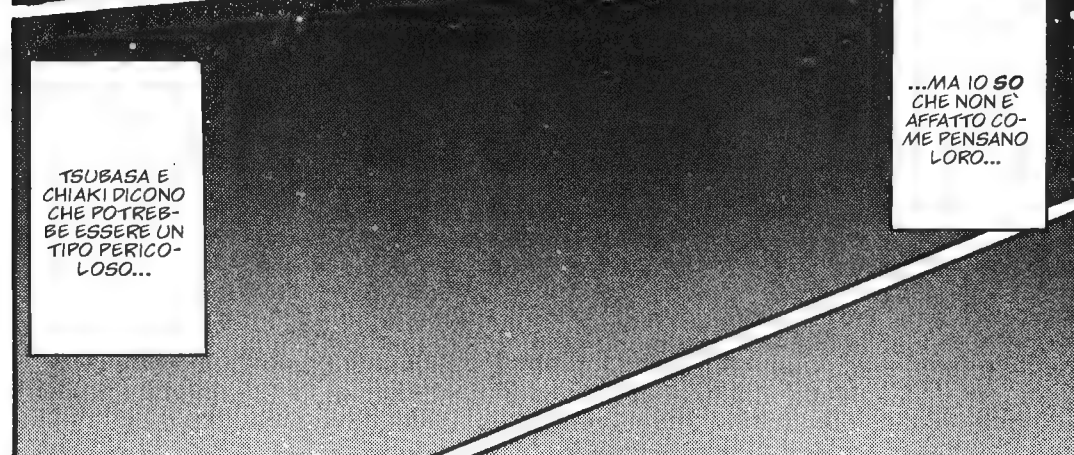
EH...?

VA BENE... CI STARÒ ATTENTO...
OH, MENO MALE! NE SONO FELICE!

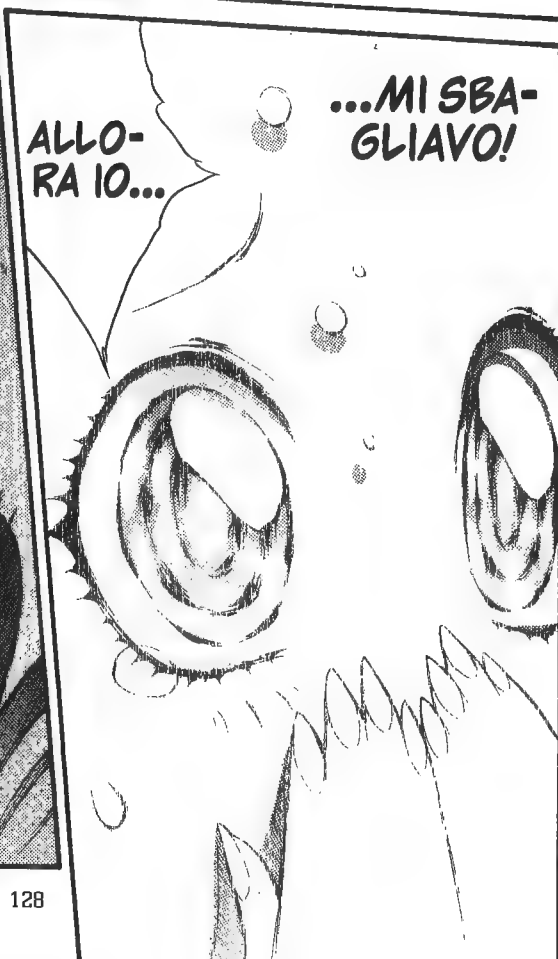
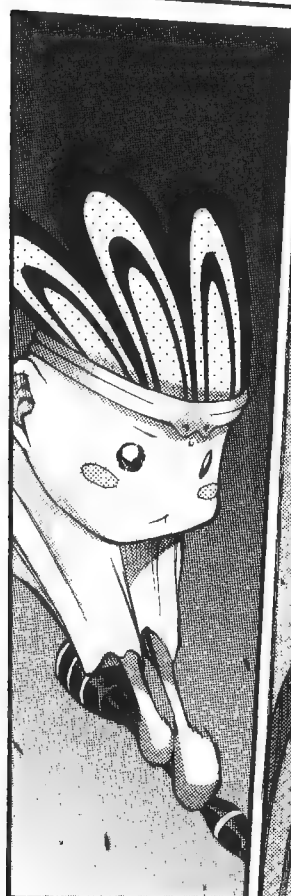
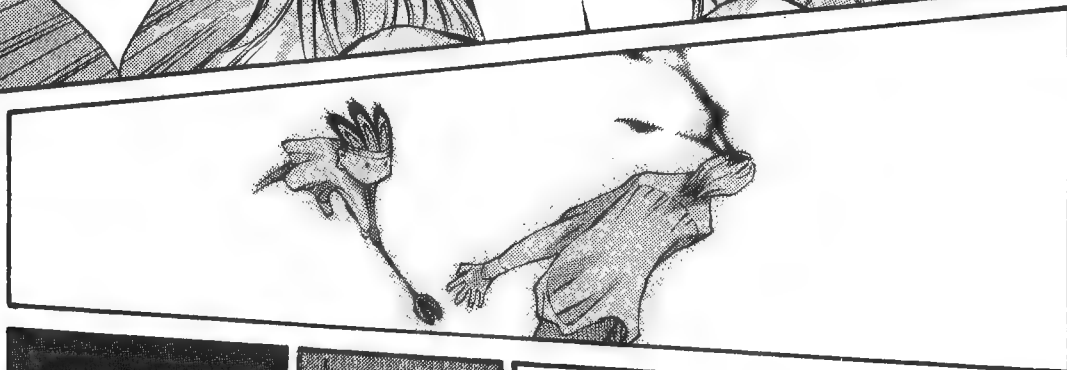
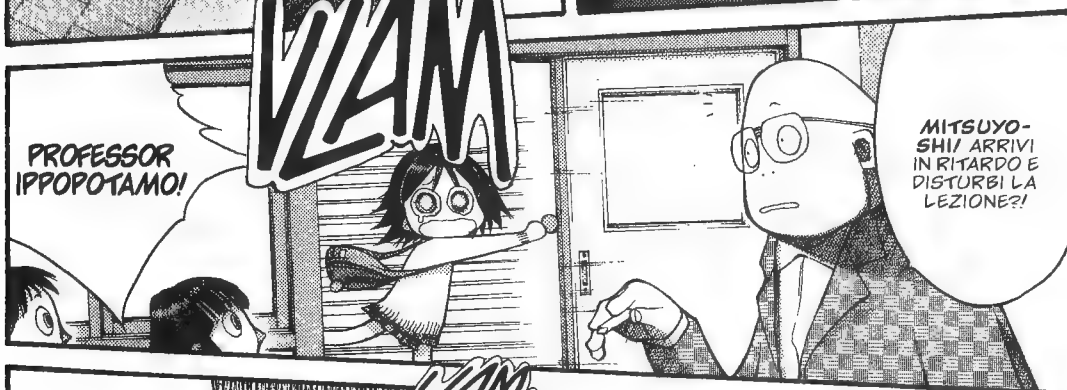
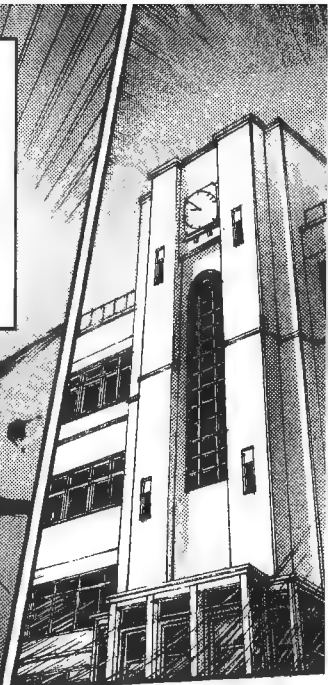
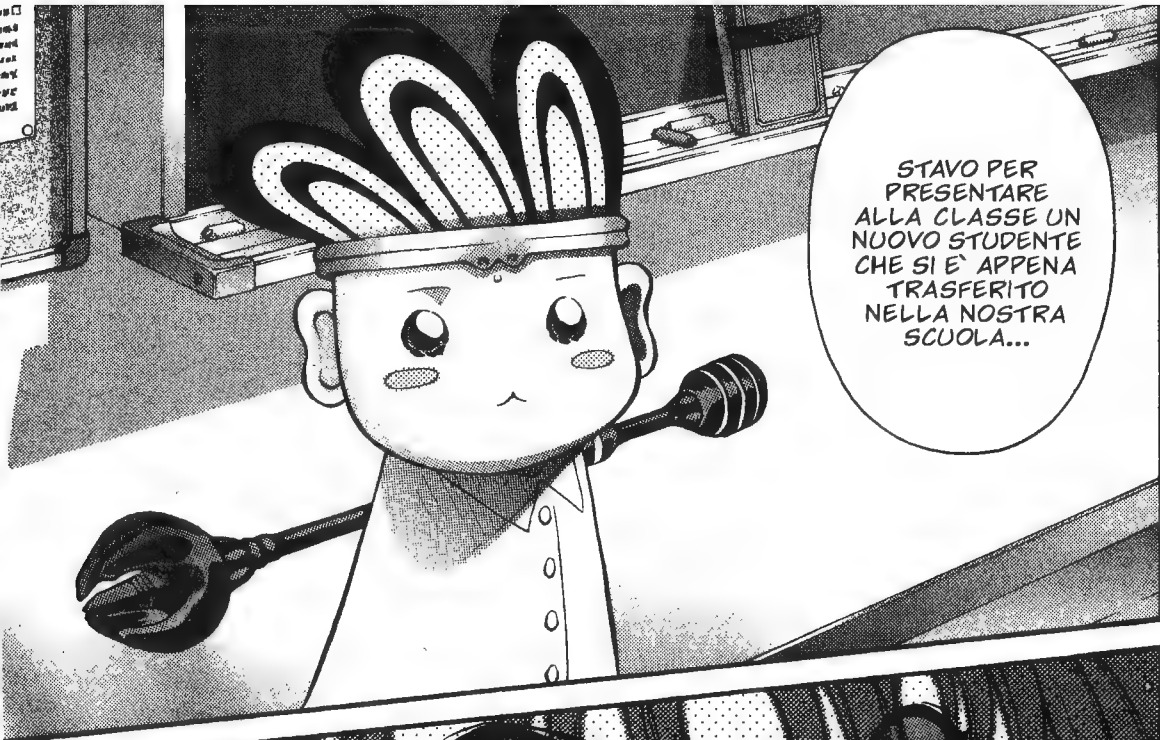
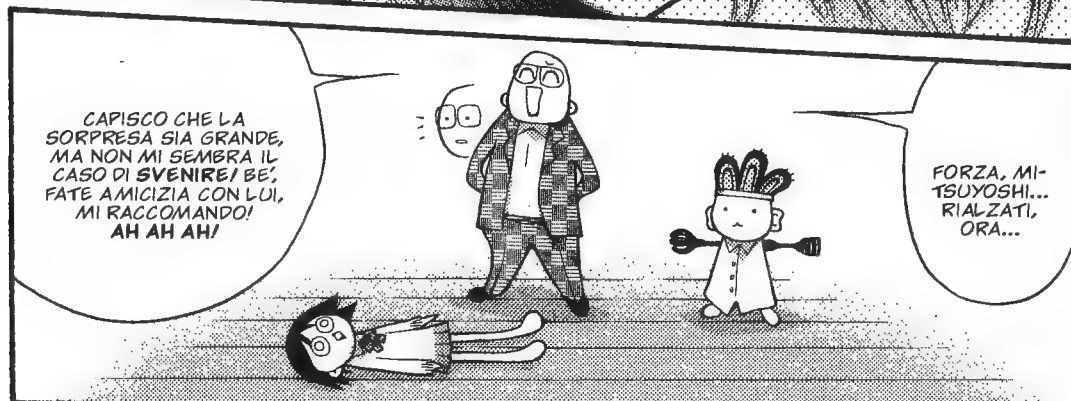
MI SENTIVO TALMENTE **OBBLIGATA** A DIRGLIELO CHE NON AVEVO **NEMMENO APPETITO!**
MENO MALE! ORA MI SENTO **SOLLEVATA!**
GNAM
GNAM GNAM GNAM
UH...

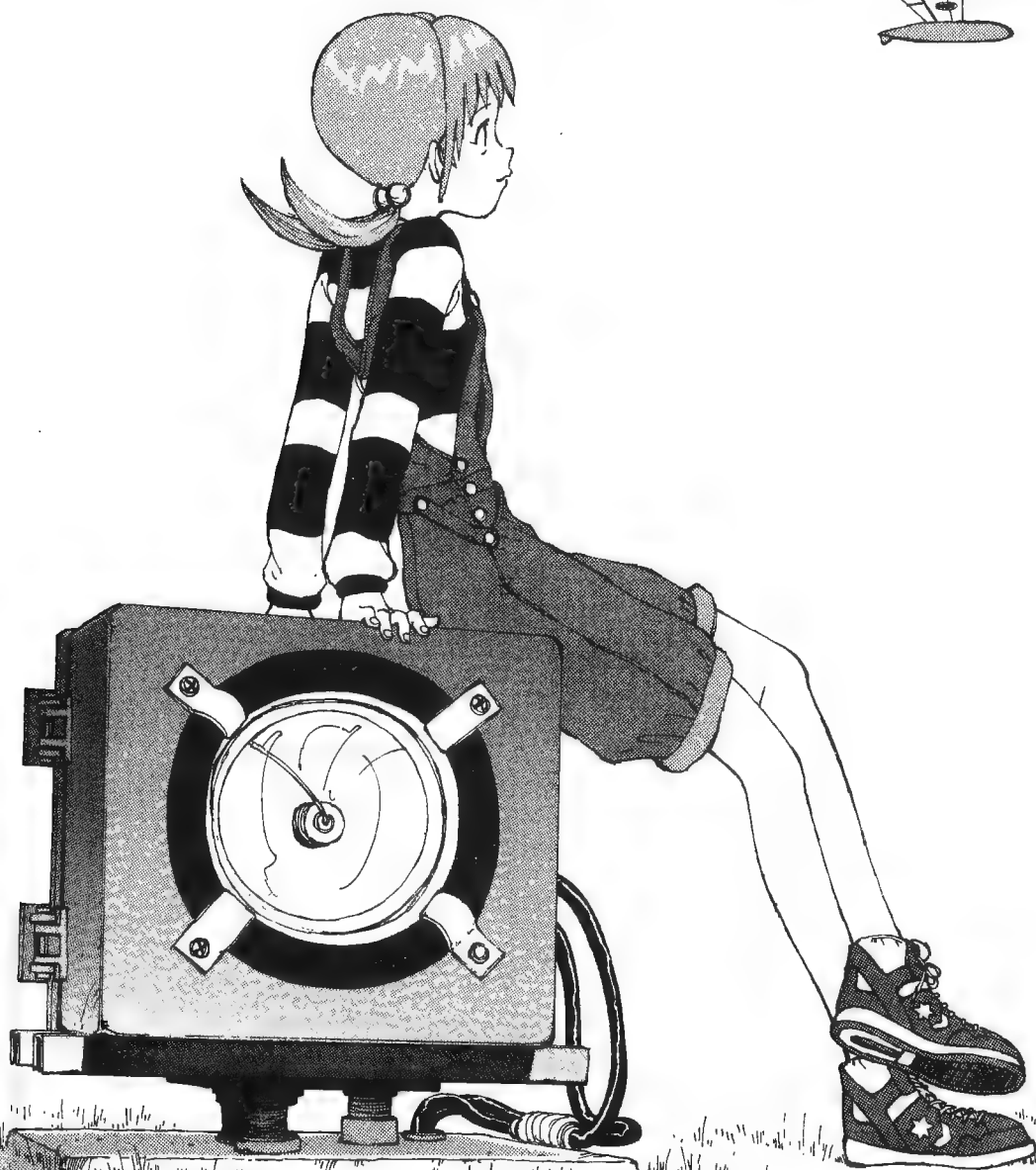
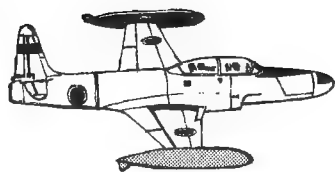
MI HAI FATTO PRENDERE UN COLPO... TEMEVO CHE AVRESTI FATTO QUALCHE **IMPERDONABILE GAFFE!**
UH? COME SAREBBE A DIRE?

NIENTE, NIENTE... FINISCI DI MANGIARE LA TUA CENA...
GNAM
GNAM GNAM
CERTO, PAPARINO!
GNAM GNAM

OOOH...
...ED ECCO QUA LE GELATINE DI RISO INTEGRALE!
SÌ!
SEI FELICE, VERO AITEN?
...
SAI, AITEN... IL RISO INTEGRALE CON CUI SONO FATTE QUESTE GELATINE È VERAMENTE INTROVABILE!
AITEN È VERAMENTE UN BRAVO RAGAZZO...
...MA IO SO CHE NON È AFFATTO COME PENSANO LORO...
TSUBASA E CHIAKI DICONO CHE POTREBBE ESSERE UN TIPO PERICOLOSO...

IO VADO! CIAO!
APPENA ARRIVO A SCUOLA, CHIARISCO IL MALINTESO RIGUARDANTE AITEN...
MOLTO BENE!
OH...
GRAZIE, PER IERI!
TAP TAP
BUONGIORNO, TSUDA!

日本そば
-6651

M-
MA...
...CO-
SA...?!
ALLO-
RA IO...
...MI SBA-
GLIAVO!

CHIAMATE UN'AMBULANZA!
TUTTI...
CHIAMATE UN'AMBULANZA, PRESTO!
...AVEVANO TUTTI RAGIONE!
VLAM
PROFESSOR IPPOPOTAMO!
MITSUYOSHI! ARRIVI IN RITARDO E DISTURBI LA LEZIONE?!
I-IL FATTO È CHE... INSOMMA... IO... LUI...
COSA TI SUCCEDE? NON CAPISCO UNA PAROLA...
...E COMUNQUE, SIEDITI AL TUO POSTO!

AITEN MYOO - CONTINUA SU **KAPPA MAGAZINE** (PLUS) 89

NARUTARU di Mohiro Kito

LA PRINCIPESSA DELL'ARIA

CIAO A TUTTI!
CIAO, SHIINA!
ARRIVE-DERCI!

WOOOO
FF
IVI
LLLL
WOOO
EHI, SHIINA!
L'HAI PROMES-SO!
SATORU DICE CHE TI VUOLE TANTO BENE!
CO...?! IO NON HO DETTO NIEN-TE DEL GE-NERE!

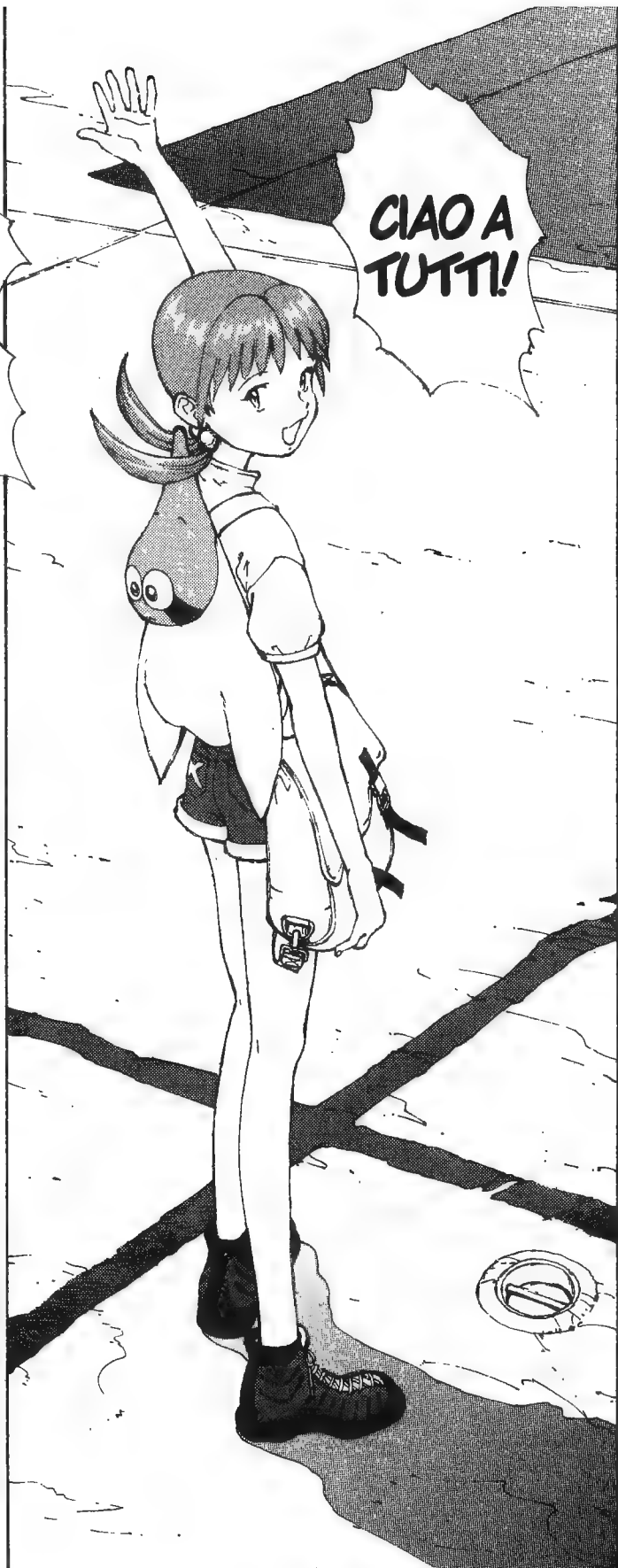
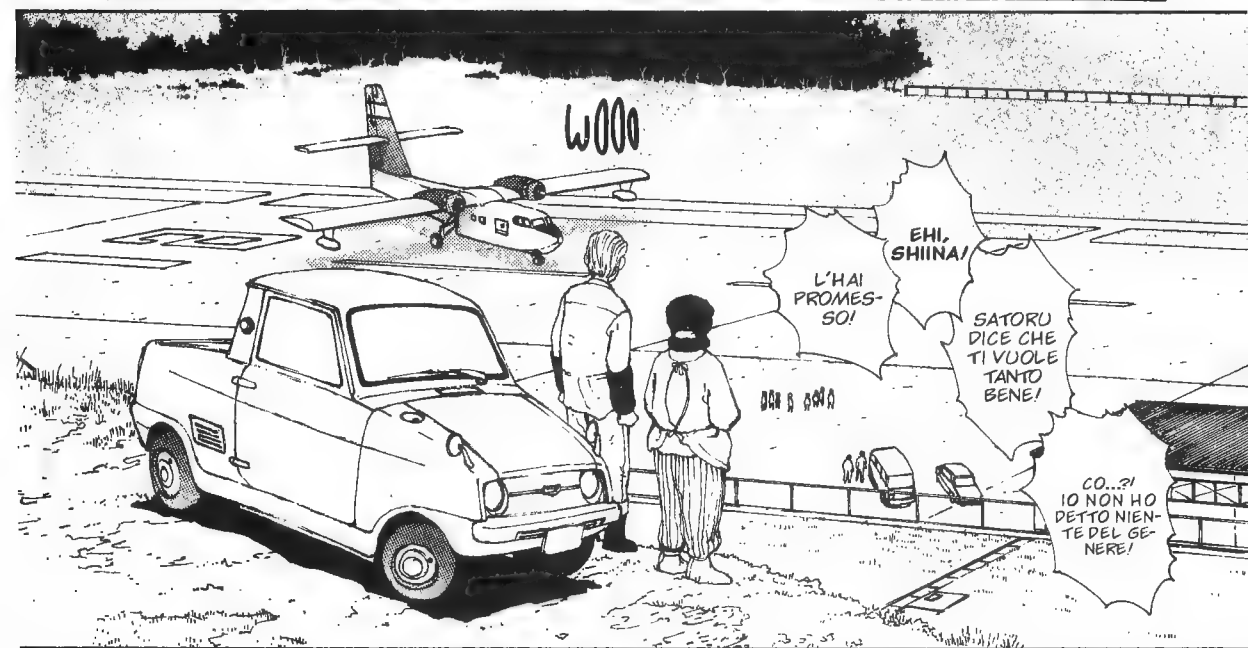
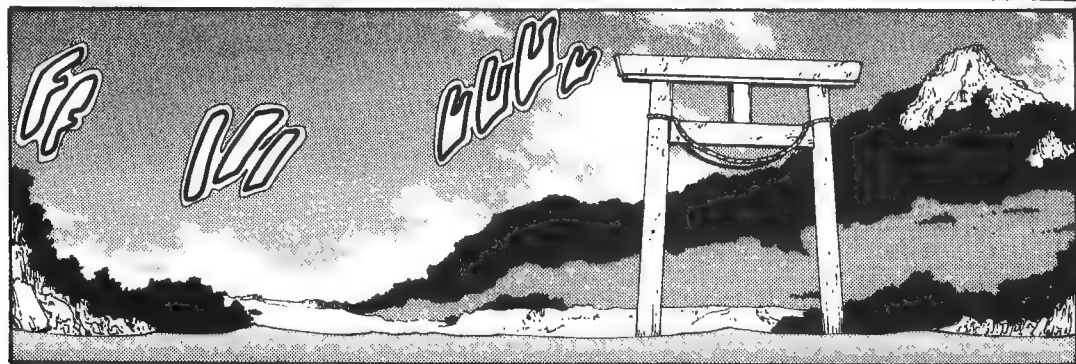
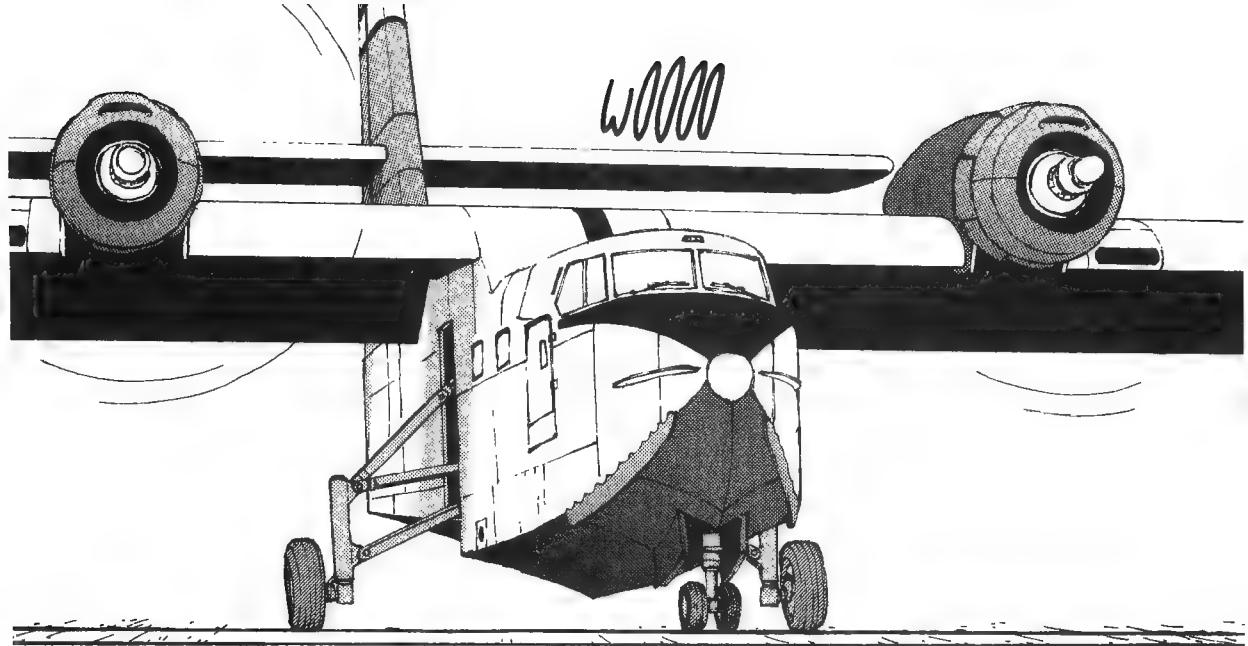
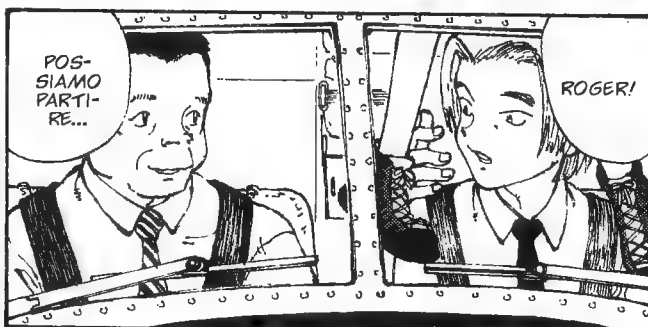
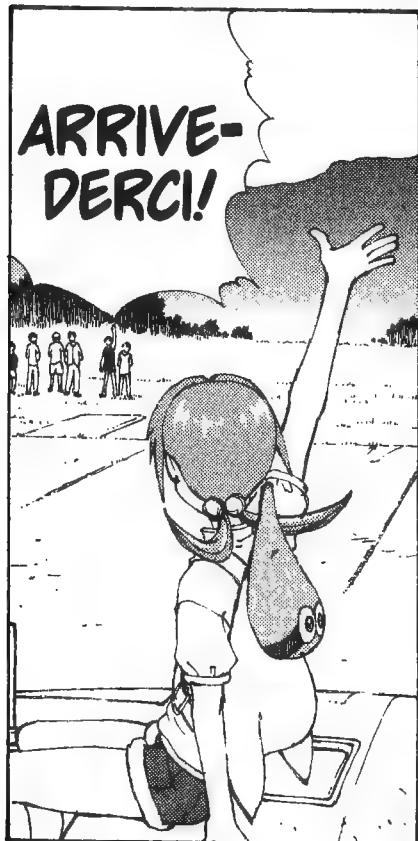
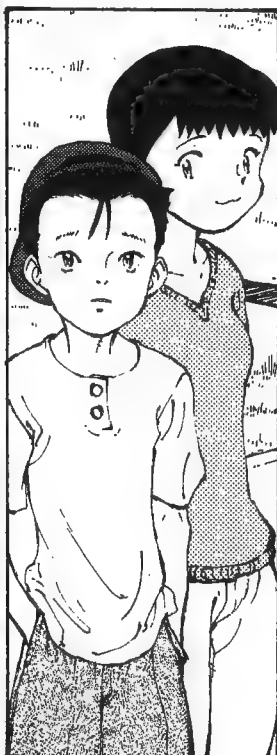
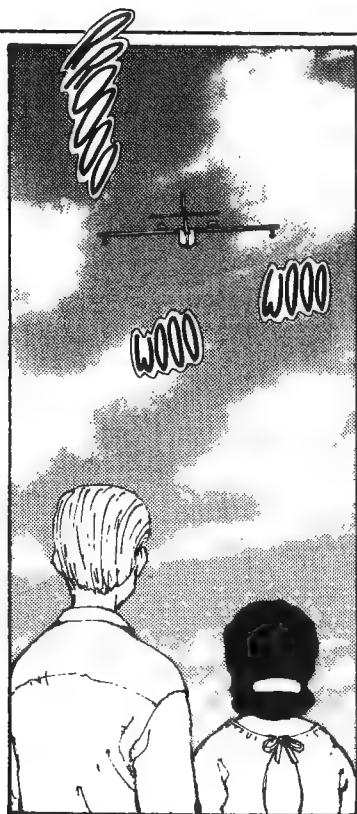
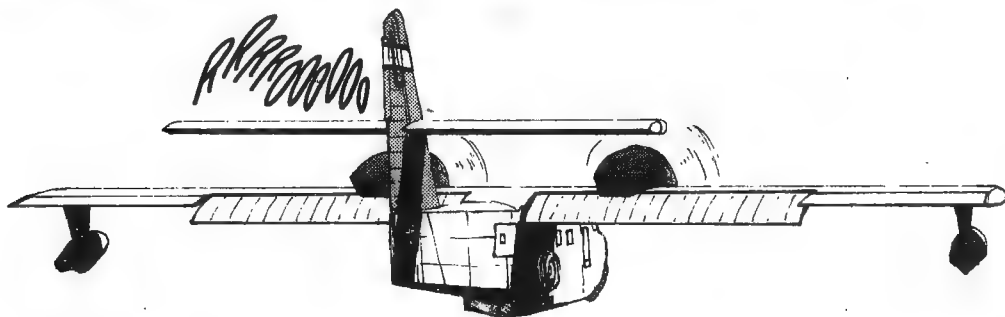
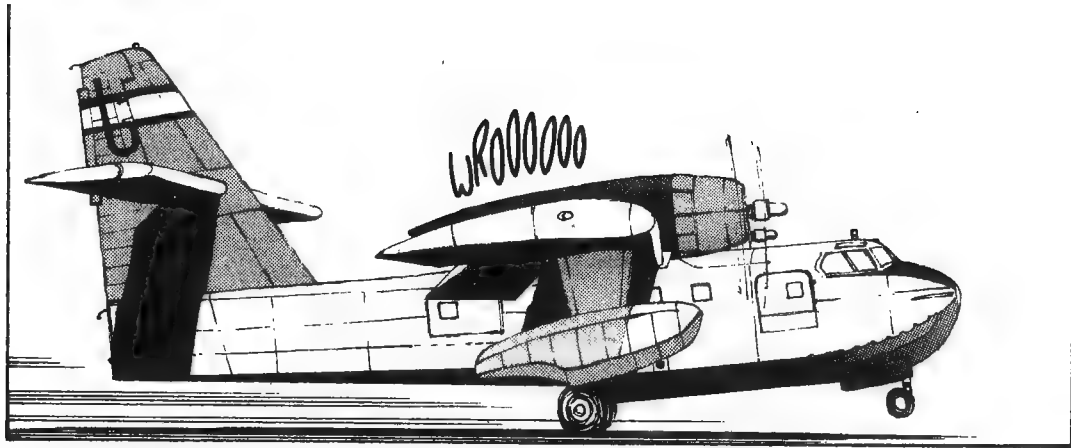
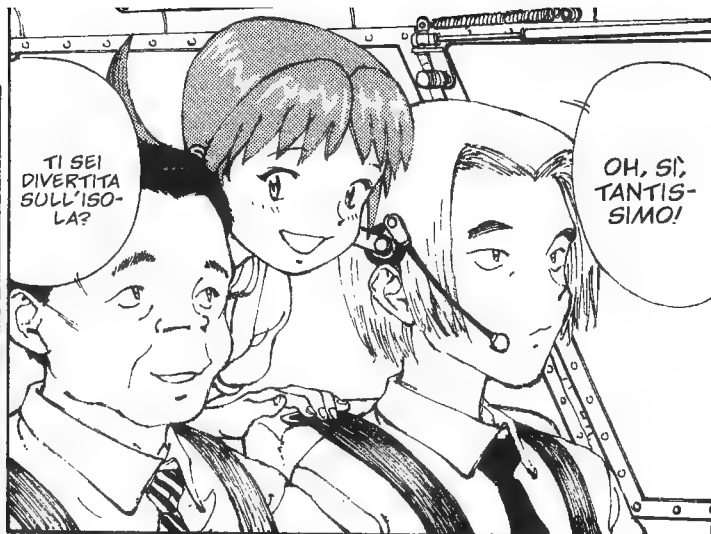
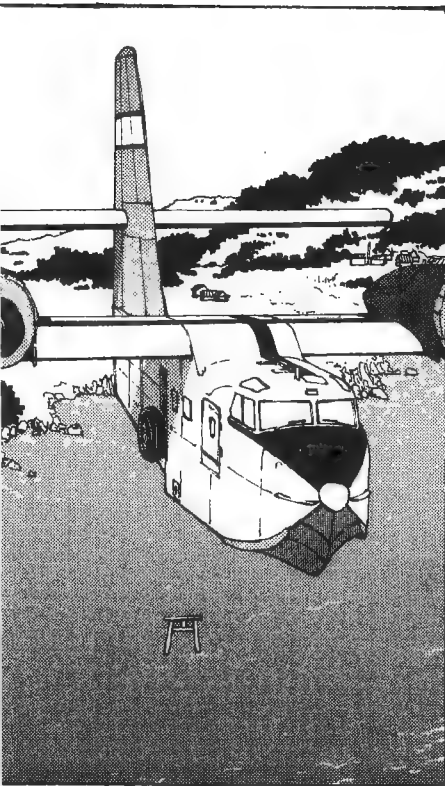
ARRIVE-
DERCI!
POS-
SIAMO
PARTI-
RE...
ROGER!
NON C'E' TRAFFICO.
LA PISTA E' LIBERA.
TORNA DENTRO, SHIINA!

WROOOOOO

RRRROOOOOO

WOOO
WOOO

E DAI, NON FARE IL SEN-TIMENTALE!
THUNK
AHIA!

STAVO SOLO PENSAN-DO...
...CHE L'AEREO NON E` MOLTO SI-CURO... E SE CADESSE?

OH, SÌ, TANTISSIMO!
TI SEI DIVERTITA SULL'ISOLA?

E POI, NON È STATA UNA COSA GRAVE...
SÌ, MA NON DEVI DIRLO A MIO PADRE!

STAVI PER ANNEGARE?!
...ANCHE SE STAVO PER ANNEGARE!

QUANDO SARÒ TORNATA A CASA, SENTIRÒ MOLTO LA LORO MANCANZA...

NO, NON È COSÌ... È COME SE TUTTI LORO...
...FOSSERO MIEI FRATELLI...

SONO RIMASTI TUTTI QUANTI A DORMIRE DAL NONNO!
...ANCHE SE I RAGAZZI NON VOLEVANO TORNARE A CASA...
AH AH AH! SEI LA LORO PREFERITA, SHIINA!

AH, TU SEI FIGLIA UNICA, SHIINA?
NON LO SAPEVO...

SÌ! SONO IL **TESORO** E LA **PUPILLA** DI PAPÀ!
NON DOVRESTI DIRTELO DA SOLA...

AH, CHE INVIDIA... A CASA MIA SIAMO UN SACCO DI FRATELLI...
...PERCIÒ NE HO VISTE DI TUTTI I COLORI, DA QUANDO SONO NATO!

COSA? E PERCHÈ? DEV'ESSERE BELLO AVERE DEI FRATELLI!

MAGARI NE AVESSI QUALCUNO, IO...
MAGARI? BAH...

NON AVEVO UN ATTIMO DI **PRIVACY**, E SE VOLEVO **MENARMELO** DOVEVO STARE SUL CHI VIVE...
AH, MA ORA VIVO DA SOLO, E HO TUTTA LA CASA PER ME...
SIGH

WOOOO
PRIVACY? MENARTELO? COSA VUOL DIRE?
NON CHIEDERLO A ME... ALLA MIA ETÀ NON CAPISCO MOLTO BENE IL LINGUAGGIO DEI GIOVANI!
WOOOOO

NON RIESCO A SMETTERE DI FISSARLO...
COSA PORTI SULLA SCHIENA?

E' CARINO, NON TROVI?
E' UN SOUVENIR DELL'ISOLA...

E' UNO **ZAINO!**
OH, QUESTO?

DOVE VAI?
BE', **GRAZIE TANTE!**
A SEDERMI CON GLI ALTRI PASSEGGERI!

CERTO... PERCHE' NON CI HO PENSATO PRIMA...?
AH, SÌ...?
...CHE E' PROPRIO **STRANO!**
IL FATTO È...

UFFA!
CHAK

OH...

AAAAAH!

CI SONO DAVVERO DEGLI ALTRI PASSEGGERI!
NON SI PUÒ CORRERE NEL CORRIDOIO...

SE NON AVESSIMO CLIENTI, AVREMMO GIÀ SMESSO DI FARE QUESTO LAVORO...
E ALLORA?

SAPETE? LA VOSTRA SHIINA SI È APPENA AUTONOMINATA HOSTESS!
PLIN PLON
OH, NO! CI FARAI PERDERE ANCHE I POCHI CLIENTI CHE ABBIAMO!

WOOOO
WOOOO

CIAK

SI CONO-
SCERAN-
NO?
SARANNO
AMICI O PA-
RENTI...?

QUESTO
SEMBRA
UN TIPO
STRA-
NO...

QUESTA
RAGAZ-
ZA, IN-
VECE, E'
MOLTO
BELLA...

MOLTO CARINO, IL TUO ZAINO...

LO CREDI DAVVERO?!

ORRENDO...

QUELLA LÀ...
C-COSA?! MA CHE DIAVOLO...?!

MA CHI SI CREDE DI ESSERE?!

TI VEDO MOLTO INDAFFARATA, SHIINA!
LASCIAMI IN PACE!

HAI APPENA GETTATO AL VENTO TUTTI I MIEI SFORZI CON UNA SOLA PAROLA...
LO SAI?
QUALI SFORZI?
PER TE È UNA SPECIE DI HOBBY, NON È COSÌ?
A ME SEMBRAVA CHE TI STESSI DIVERTENDO...
QUESTE COSE MI ANNOIANO DA MORIRE...
L'HAI CAPITO... C'ERA DA IMMAGINARSELO...

OGGI LE CONDIZIONI ATMOSFERICHE SEMBRANO STABILI...
E' DAVVERO IL TEMPO IDEALE PER VOLARE!

COSI' GIOVANE E GIA' COSI' PESSIMISTA...
SEMPRE CHE NON ACCADA NULLA D'IMPREVISTO...
E' VERO!

LA MIA E' SOLO PRUDENZA!
NON SONO PESSIMISTA...

NON CREDO... LA TORRE DI CONTROLLO NON CI HA AVVISATO DI NULLA...
GUARDA LAGGIU'... NON TI SEMBRA UN ALTRO AEREO?

CHE COS'HAI OGGI? SEMBRI DI CATTIVO UMORE... PER CASO, HAI LE TUE COSE?!

QUESTO TUO CARATTERE NON MI VA PROPRIO GIÙ, SAI...?

OH, CHE FORTUNA!

LA SUA ROTTA IN-CROCIA LA NOSTRA!

BISO-GNA FARE QUAL-COSA!
AGGRAP-PATI BENE, SHIINA!

WOOO

COS'È QUELLO?!
NON SEMBRA UN AEREO!

FORSE... UN GRANDE UCCELLO?!
MACCHÈ UCCELLO!

CHE DIA-
VOLO E`?!
MAI VISTO
UNA COSA
SIMILE!

SENTI...
QUELLO NON
SARA` MICA...
...UN TUO
AMICO?

E' UN OSSO DI DRAGO...
ACCIDENTI!

PERCHE'?

...PER ME NON C'E' ALCUN PROBLEMA...
SE HA INTENZIONE DI ABBATTERE QUESTO AEREO...

SI E' FATTO SCOPRIRE!
CHE DIAVOLO GLI PASSA PER LA MENTE?

...O FORSE STA SEMPLICEMENTE GIOCANDO...

ANZI, DIREI PIUTTOSTO CHE IL SUO OBIETTIVO...
...SIAMO NOI...

NO, NON CREDO CHE SIA QUESTO, IL MOTIVO...
FORSE HA PRESO DI MIRA QUELLA RAGAZZA...

L'ABBIAMO PERSO DI VISTA!
DOVE SARÀ ANDATO?!
È LASSÙ!

KRANG
AAAAH!
CI HA COLPITO?!
IL TIMONE DIREZIONALE E QUELLO DI QUOTA NON FUNZIONANO PIU'!
DEVONO ESSERSI SPEZZATI I CAVI!

VADO A VEDERE COME STANNO I PASSEGGERI!
SHIINA! RIMANI QUI!

...ANCHE SE NON È ANCORA DOTATO DI EQUIPAGGIAMENTO ADATTO AL COMBATTIMENTO AEREO...
COSA FACCIAMO? IL MIO OSSO DI DRAGO È QUI CON ME...
EVIDENTEMENTE CHI LO MANOVRA NON DEV'ESSERE MOLTO ABILE...
SÌ, MA È STATO UN ATTACCO VERAMENTE ROZZO E SCOORDINATO...
SEMBRA CHE STIA FACENDO SUL SERIO...

TANTO, SUPPONGO CHE NON ABBIA NEMMENO UN EQUIPAGGIAMENTO DECENTE...
IMMAGINO CHE NON SIA POSSIBILE USARE IL TUO, VERO?

AH... N-NO...
CHE COSA STA SUCCEDENDO?
VI SIETE FATTI MALE?
BE', VEDIAMO CHE DIREZIONE PRENDE LA FACCENDA...

NOTO CON STUPORE CHE NON SEI MOLTO BRAVO A IMPROVVISARE...
ANDRÒ A DARE UN'OCCHIATA QUI DIETRO!

WOOOOSSHH

ACCI-DENTI...

QUESTO SI' CHE E' UN BEL GUAIO...

STA TOR-
NANDO!

...QUE-
ST'AEREO
NON REG-
GERÀ!
SE CI
COLPISCE
UN'ALTRA
VOLTA...

DOBBIA-
MO FARE
QUALCO-
SA!
FORZA,
HOSHIMARU!
DAMMI UNA
MANO!
KRANK

HNNNGH...
CLLRRR
HANF HANF HANF HANF
GATOK
...
FWIIIII
FWIIIIIIII
WHUP

WHOMP
YAAAA...

GULP
HAAAA!!
WHAM

L'HO COLPITO IN PIENO!

...ANCHE SE NON CAPISCO **QUALE** PARTE FOSSE IL **CORPO**...

OH, ACCIDENTI!

MI LASCERANNO INDIETRO!

FLOW

MA COSA...?!

FLIP
SHAKIN

WHACK

SWYSH

WHU
AAH!
MP

AAAAAH!

HOSHI-
MARU!

AH!

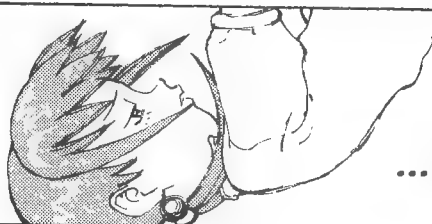
SMOCK

NO!
HOSHI-
MARUU!

SANTO CIELO...

...QUESTA VOLTA NON ME LA CAVERÒ...

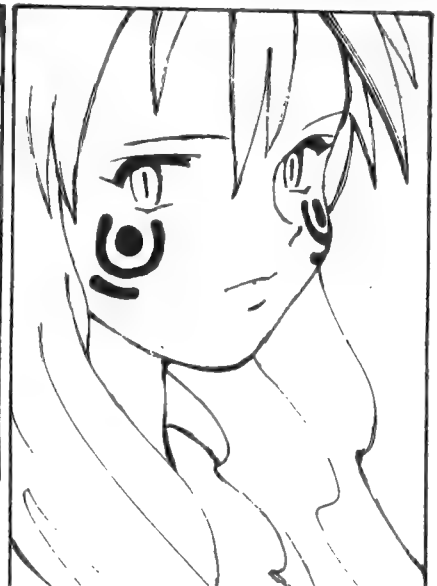
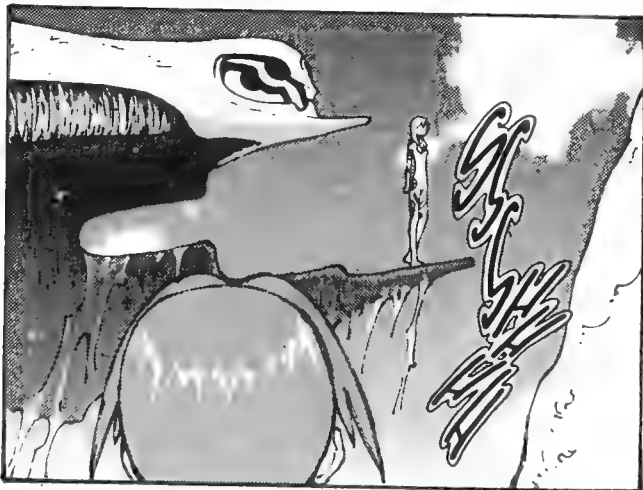
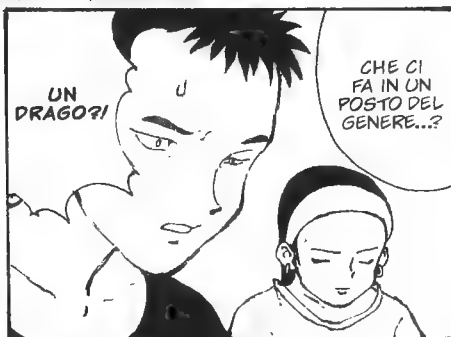
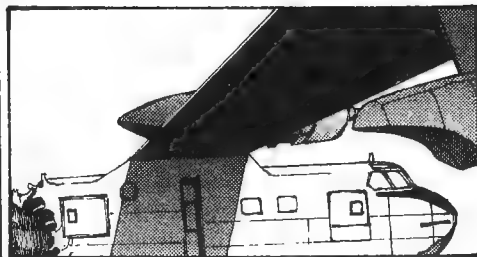
SCUSAMI...

...PAPÀ!

MA IO...

...NON VOGLIO...

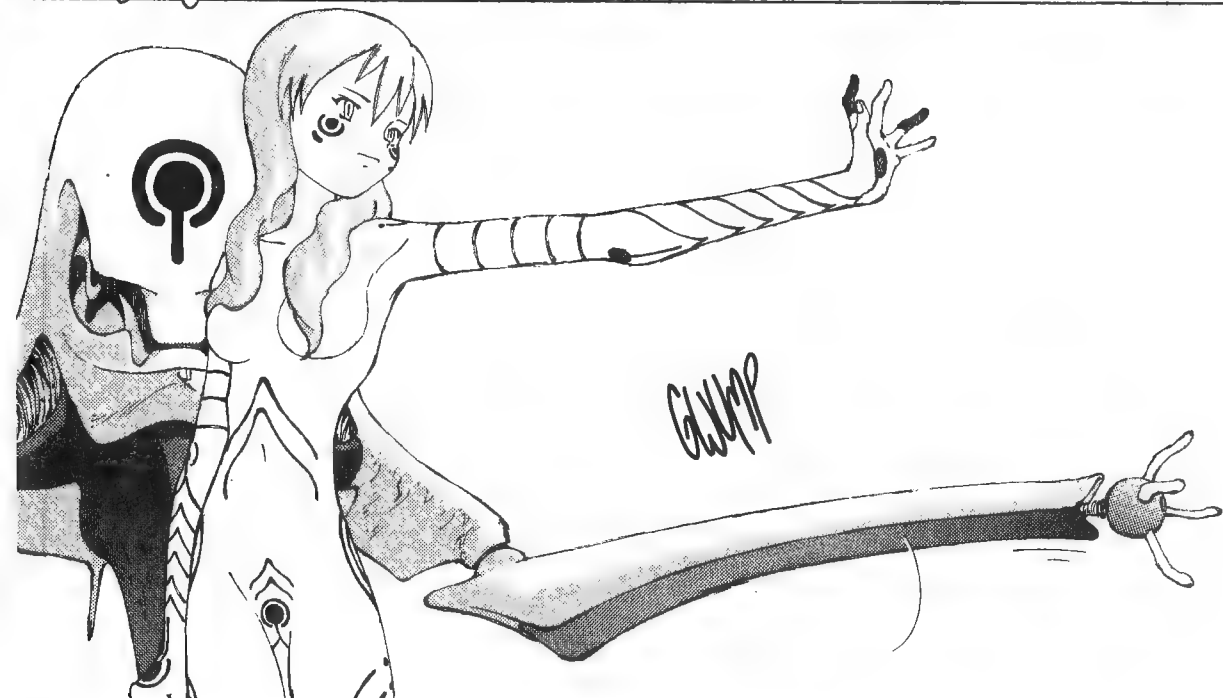
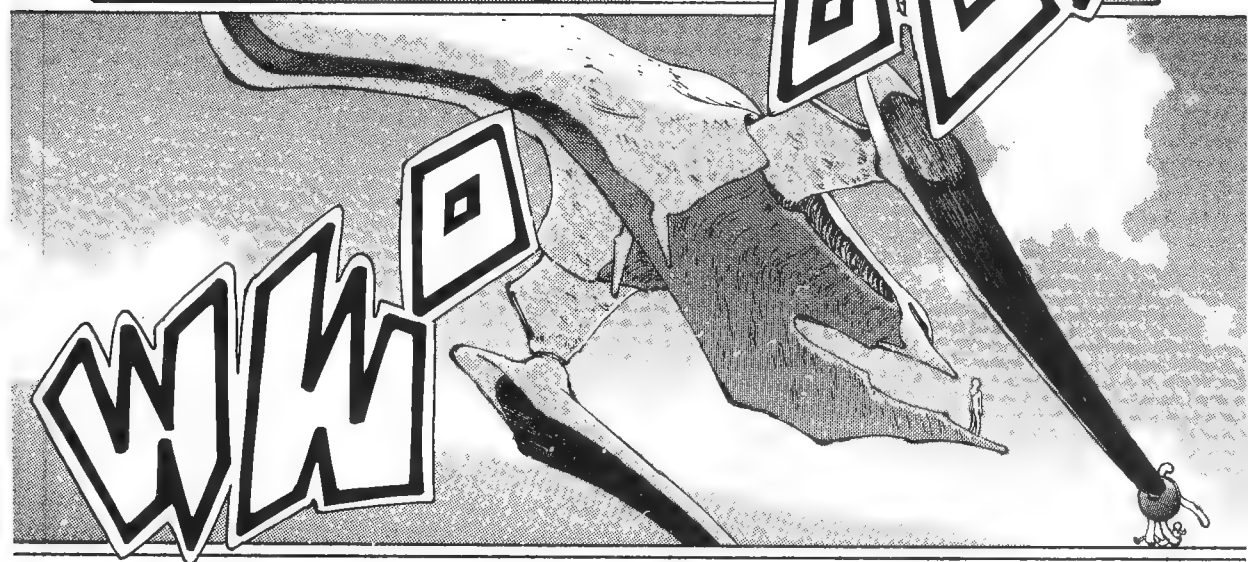
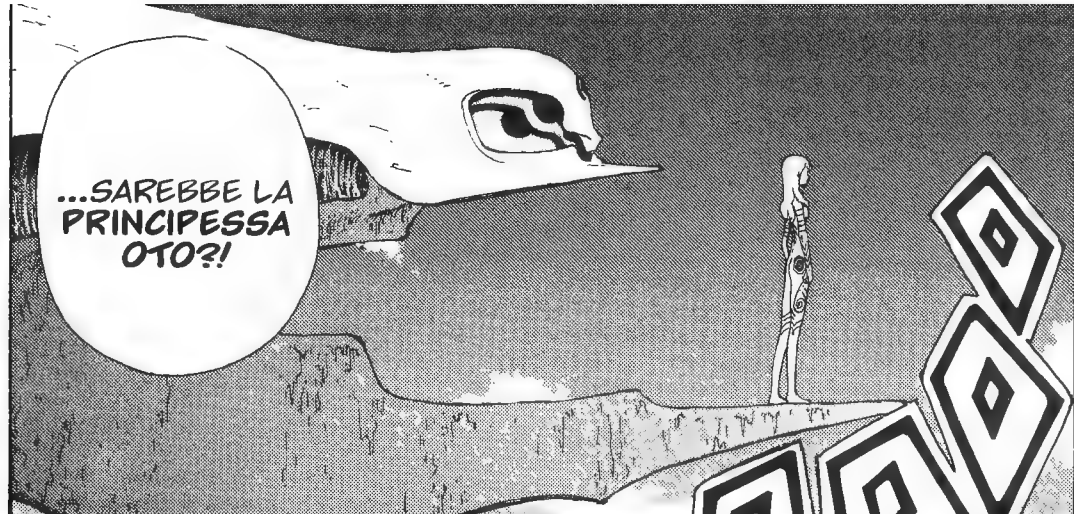
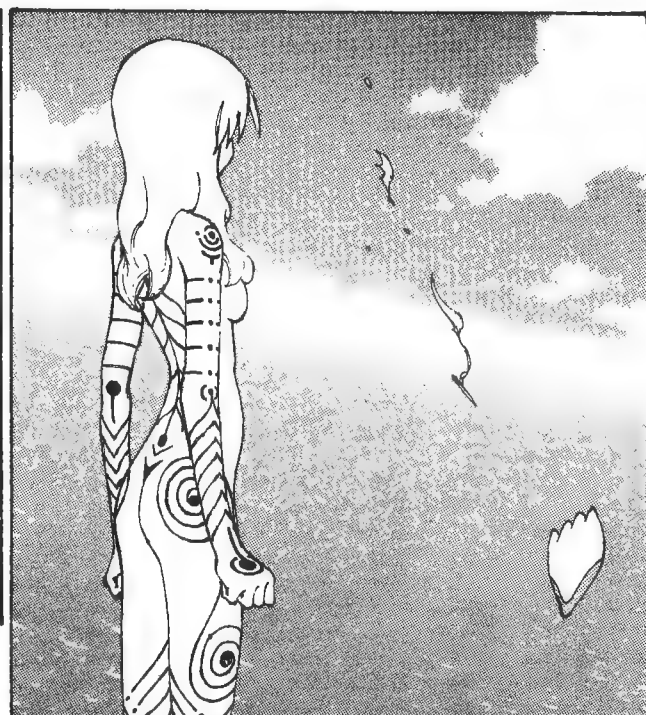
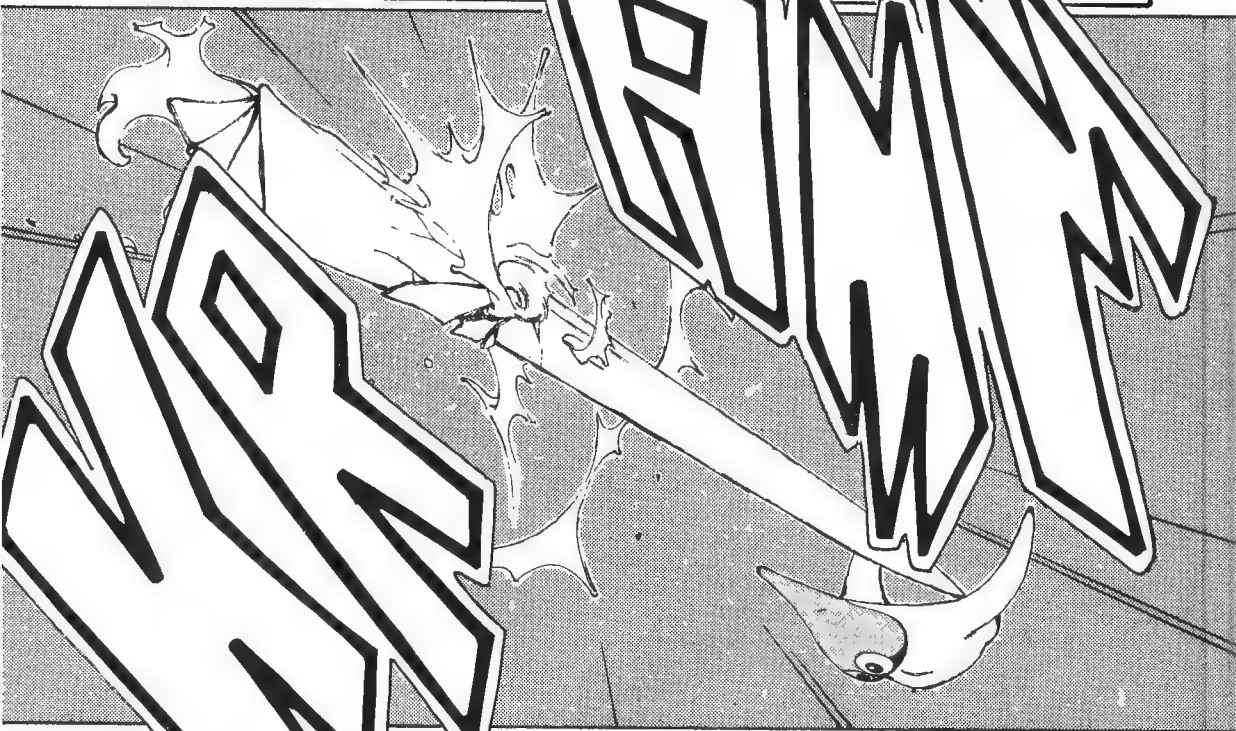
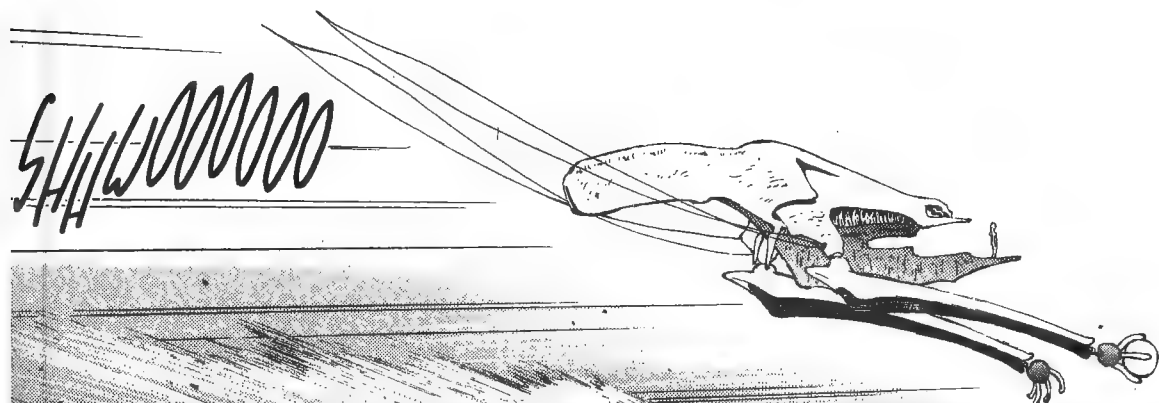
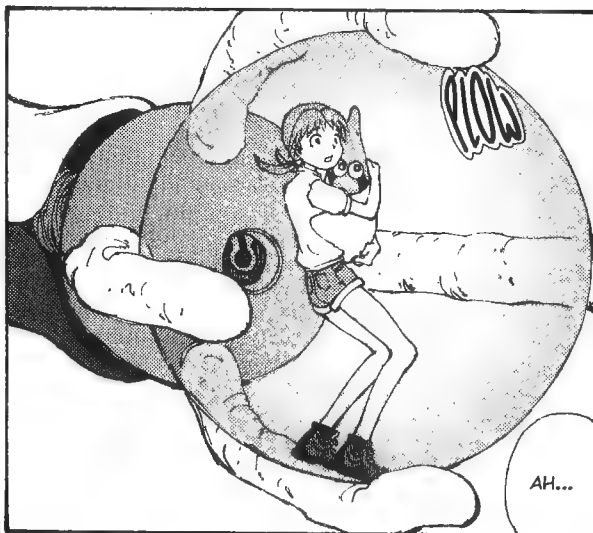
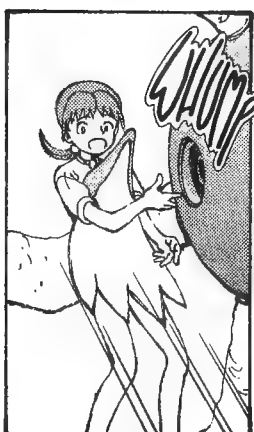
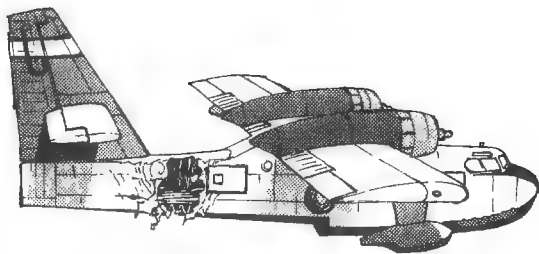
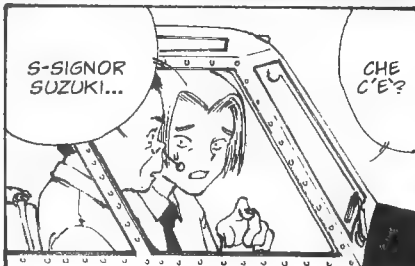
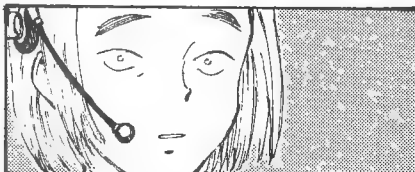
...MORIRE...

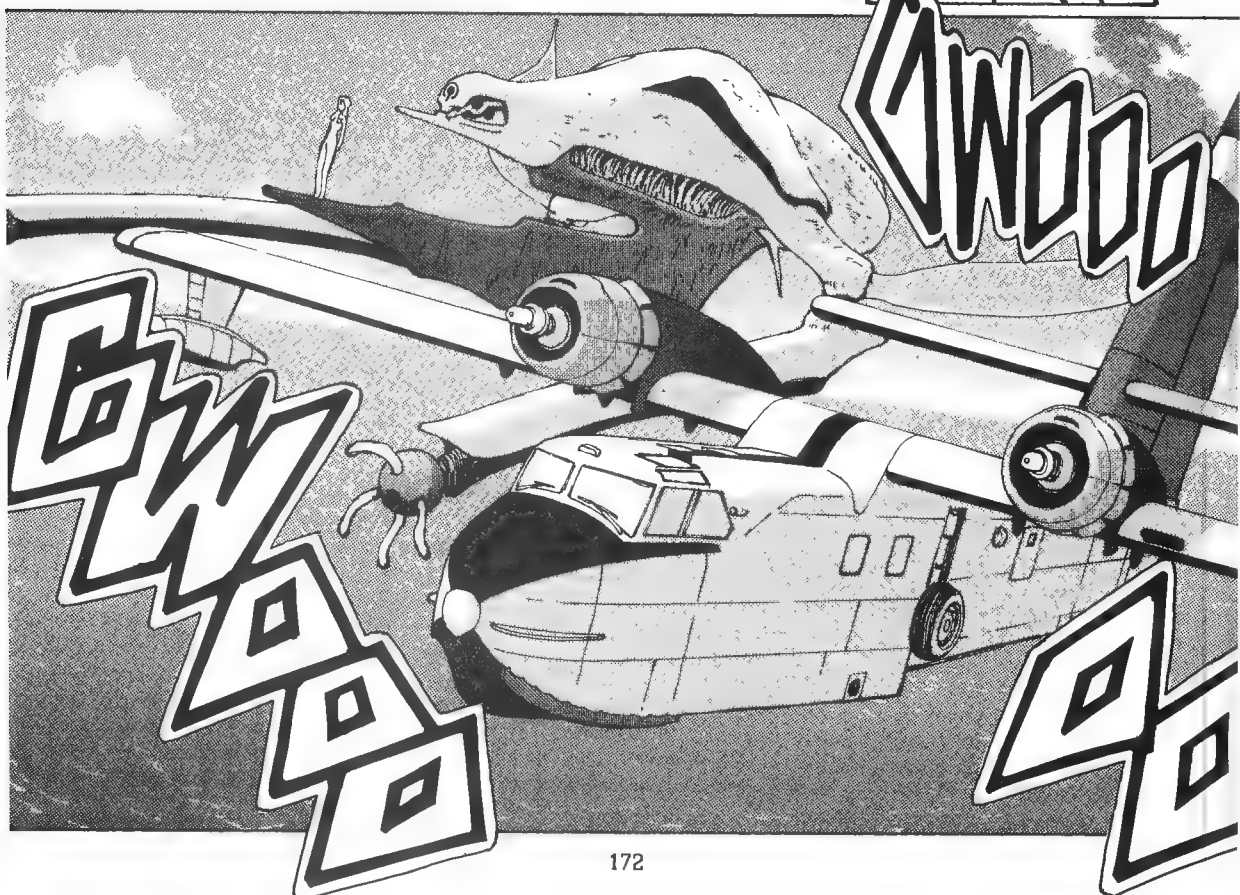
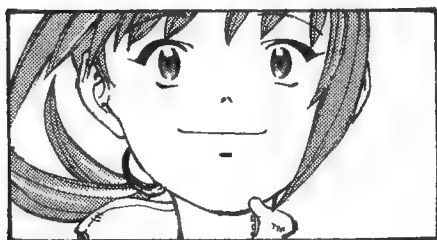
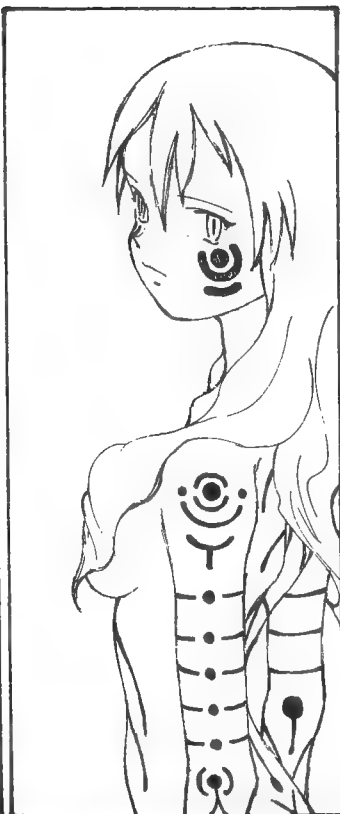
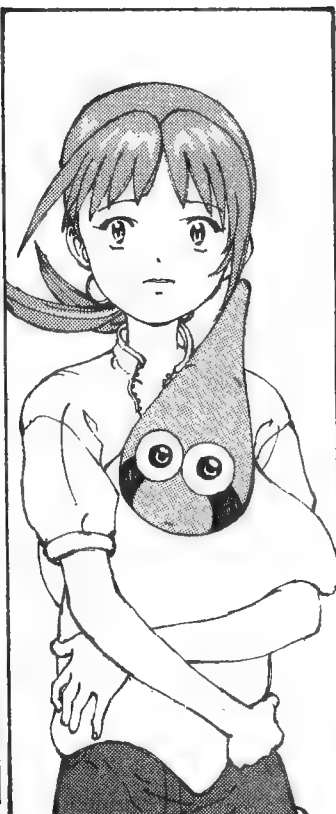
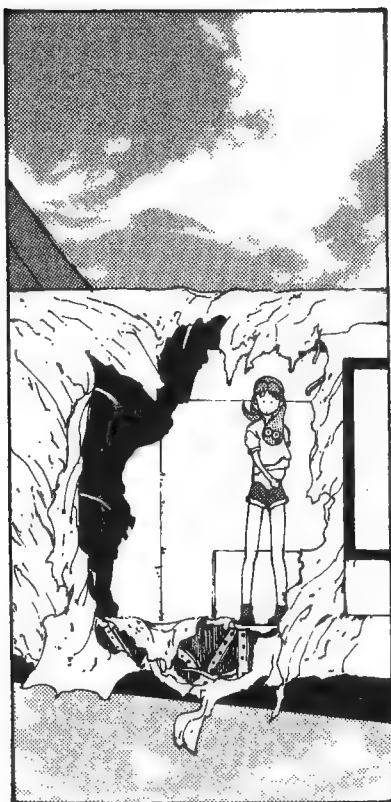
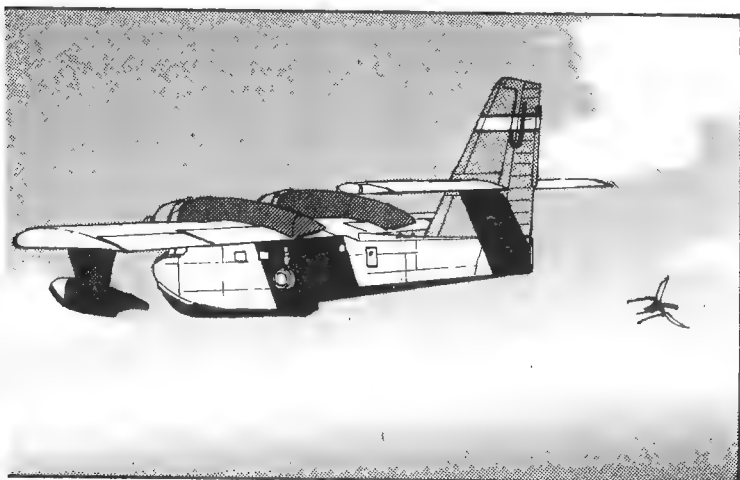
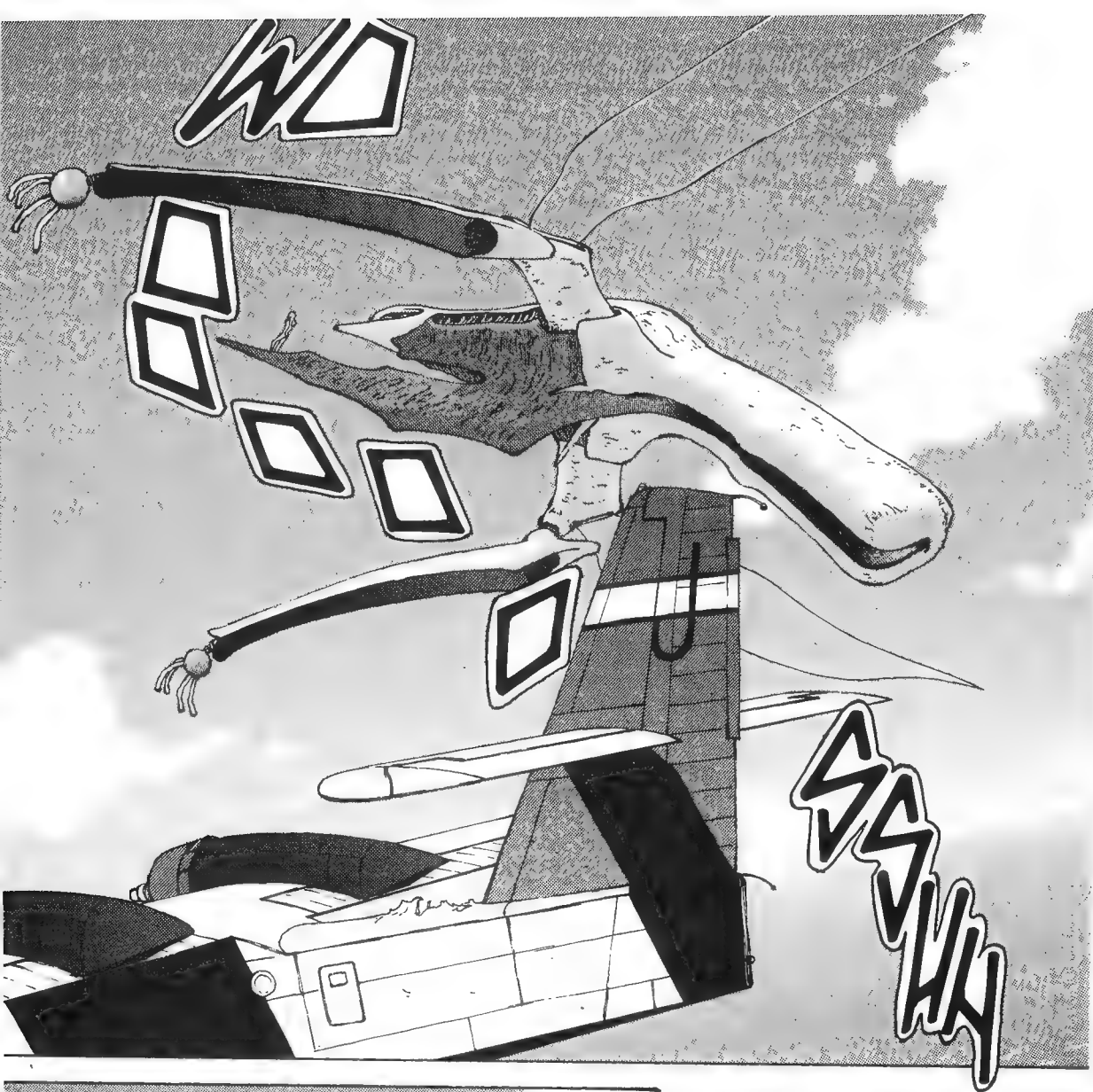
...IN QUESTO MODOOOOOH!

AAAH!
SPLAT
HUNF!
THUMP

UN DRAGO?!
CHE CI FA IN UN POSTO DEL GENERE...?
E' LA PRIMA VOLTA CHE VEDO UN DRAGO ADULTO...
ALLORA QUELLA...

...SAREBBE LA PRINCIPESSA OTO?!
WWOOOOOO

BANG
KRAK
KRAMM

HOSHI-
MARU!
WHUMP!
HOSHI-
MARU!
GRAB
PLOW
AH...

BENE... PARE CHE IN QUALCHE MODO RIUSCIREMO A CAVARCELA...
MA COSA STARÀ FACENDO SHIINA...?

S-SIGNOR SUZUKI...
CHE C'È?

GRAZIE
MILLE!

WD
SSWH
C-COSA DIAVOLO ERA QUELLO..?
E... QUELLA RAGAZZA NUDA..?

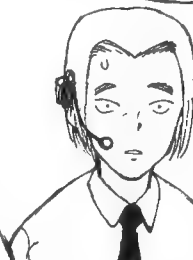
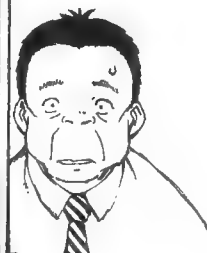
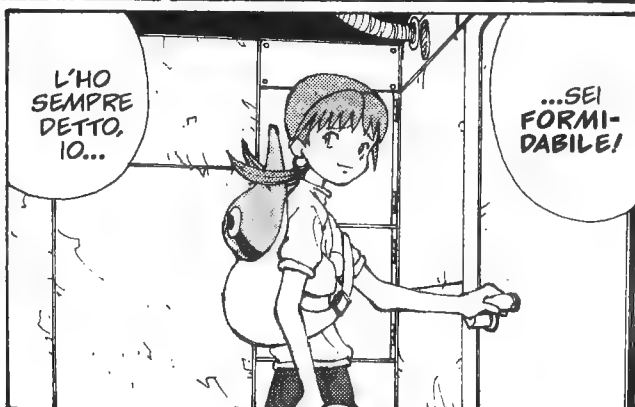
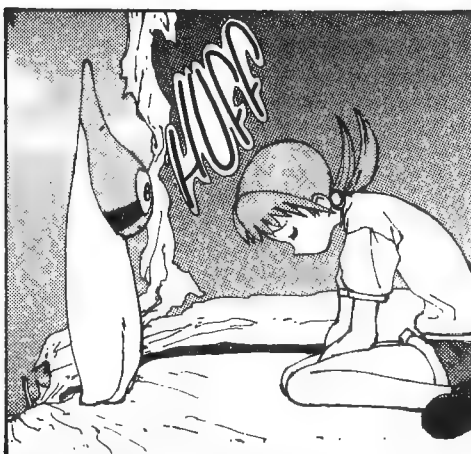
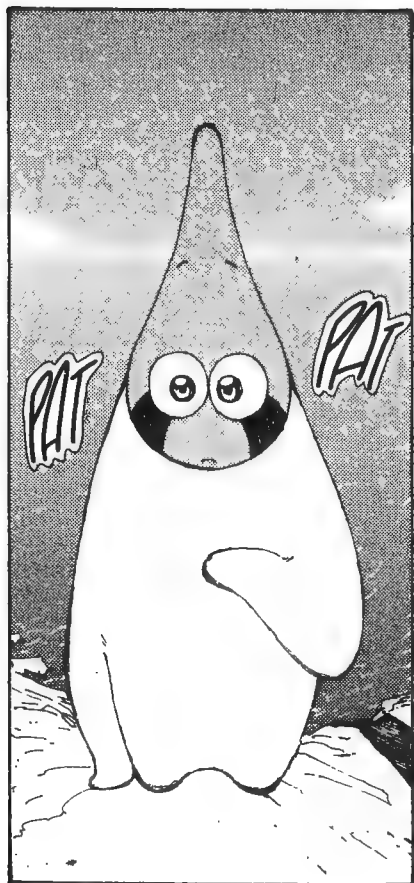
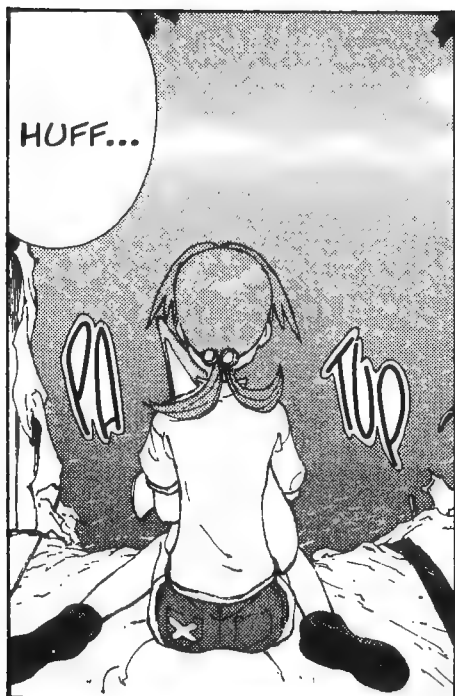
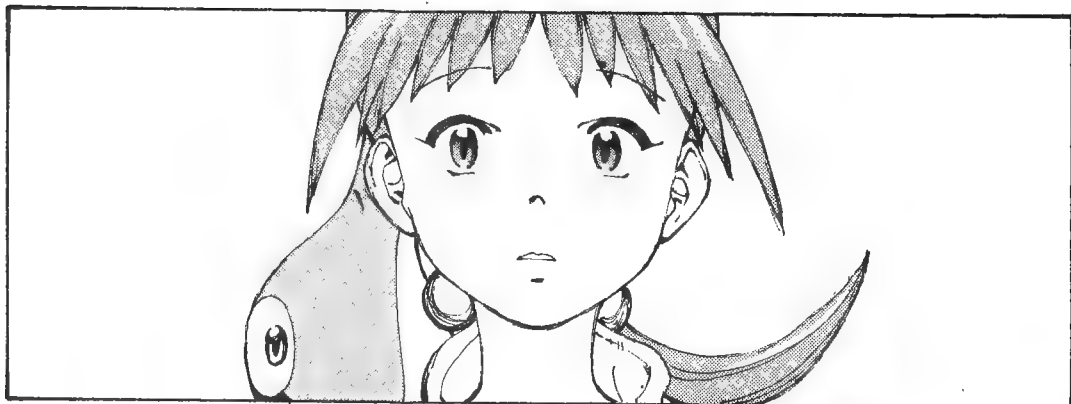
HUFF...
PA
TUP

OH!
HOSHI-
MARU!
LA TUA
FERITA!

PAT
PAT

HUFF

L'HO SEMPRE DETTO, IO...
...SEI FORMIDABILE!

NARUTARU - CONTINUA SU KAPPA MAGAZINE (PLUS) 89

Bentornati sulle pagine del nostro balenottero preferito (visto il numero di pagine, 'balenottero' è forse il termine più indicato per i nostri Kappa Plus**) e bentrovati in mia compagnia per le nostre solite chiacchiere mensili. Le ultime lettere che ho ricevuto sono tutte dedicate a Mediaset e alle numerose censure che costantemente subiamo. La programmazione su Italia 1 dei film di** Lupin III **e della serie di** Dragon Ball **ha smascherato programmatori e 'adattatori', ponendo in primo piano la loro smania di onnipotenza (e onnipresenza, a giudicare dagli show di certi doppiatori). A voi la parola, quindi, e alle vostre proteste…**

K86-A

Ciao Massimiliano e ciao Kappa boys, mi chiamo Stefania e ho 18 anni. Già da tempo seguo con interesse le vostre testate, in particolare **Sailor Moon** (che sta finendo, sigh...). Ho appena letto i vostri dossier su **Kappa Magazine** 82 riguardanti la censura, e devo dire che non mi aspettavo proprio uno scempio del genere nell'ultimo episodio di **Sailor Moon**: sono rimasta davvero male. Ma veniamo al punto: siamo uno dei pochi paesi che ha potuto seguire la serie di Naoko Takeuchi 'integralmente' (si fa per dire), ma io che abito vicino all'Austria ho potuto vedere le puntate dell'intera serie anche in tedesco: ho constatato che le censure quasi non ci sono, e ho potuto gustarmi finalmente le puntate come si deve, quindi ho visto le trasformazioni delle Starlight, che NON SONO PER NIENTE OFFENSIVE! La sfortuna ha voluto privarmi delle ultime puntate di **Sailor Star** perché l'antenna ripetitrice si è rotta… Che rabbia! Così non posso raccontarvi se l'ultima puntata è stata censurata oppure no… Pazienza, aspetterò le repliche. Comunque, i nomi sono quelli originali, a parte Usagi (ma si pronuncia Usagi o Usaghi?) che è diventata Bunny, le scritte giapponesi sono rimaste, e nella quarta serie non ci sono spezzoni aggiuntivi. La domanda mi sorge allora spontanea: perché in Italia non si può lasciare tutto come nell'originale? Si parla tanto di Unione Europea, e poi nelle piccole cose siamo sempre divisi: sono stufa di queste mentalità retrograde! Per fortuna studio il tedesco e un po' ho capito, ma tutte le altre persone che non lo studiano cosa possono fare? Scusate questo sfogo, ma ci voleva! Passiamo a cose più piacevoli… Sono molto contenta che dopo **Sailor Moon** pubblichiate **Touch**: sto seguendo il cartone, e quindi confrontarlo sarà molto interessante. Sapete che mi sono fatta un'amica giapponese?! Sa parlare l'italiano e ci scriviamo molte lettere, mi ha anche invitato a casa sua, nel suo Paese… Chissà quando ci potrò andare... Bene, spero di non avervi annoiato, e mi auguro che con la Kappa Petizione si possano raggiungere presto degli ottimi risultati. Un bacione. **Stefania Della Valentina**
P.S. Non vedo l'ora di leggere **Rayearth 2**.

Non ci posso credere! Eri ancora ignara del sabotaggio operato alla serie di Naoko Takeuchi? Ognuno ha cercato di recuperare i pezzi perduti da altre edizioni: c'è chi si è buttato sulle puntate in giapponese, e chi invece ha trovato quelle in tedesco. E chi purtroppo non ha avuto questa fortuna. L'Italia sta cambiando ogni giorno di più. In tutti i sensi. Censure a tutti i livelli, proibizionismo, falsi moralismi e – ciò che più mi spaventa – intolleranza nei confronti di tutto ciò che non è conformato a un preciso standard. Noi comunichiamo a una cerchia ristretta di appassionati, ma cerchiamo di urlare il più forte possibile per denunciare tagli e censure. E pubblichiamo i manga originali per mostrare al nostro pubblico come sono state concepite le storie, e non come sono state rimontate dagli adattatori italiani. Leggi Touch **e divertiti a fare i confronti del caso.**

K86-B

Carissimo Massimiliano, in questi giorni su Italia 1 stanno trasmettendo **Dragon Ball**. All'inizio ero contentissimo, e speravo che trasmettessero anche **Dragon Ball Z**, però adesso sono molto deluso. Purtroppo il passaggio da JTV a Mediaset ha comportato numerosi tagli (per me molto discutibili) che rendono **Dragon Ball** inguardabile. Per il momento ho visto solo due episodi, e tutti e due sono stati sottoposti a tagli e censure La cosa che più mi ha sorpreso è che le scene tagliate NON CONTENEVANO NUDI, NE' VIOLENZA. Anzi, una scena in particolare era molto divertente. Mi sto riferendo all'episodio in cui Bulma incontra il maestro Muten, e il vecchio satiro le chiede di fargli vedere le mutandine. Nella versione Mediaset il maestro chiede solo alla ragazza se le può fare una domanda, e quindi non si capisce come mai Bulma diventi tutta rossa (tu lo diventeresti se qualcuno ti dicesse: «posso farti una domanda?»). È stata ovviamente tagliata anche la scena in cui Bulma si alza la gonna, e anche la scena finale in cui scopre di non indossare le mutandine. Insomma, alla fine tutte le scene più divertenti dell'episodio sono andate perse, e sinceramente non capisco perché. Alla fine dell'episodio ero piuttosto arrabbiato con gli 'adattatori' (si dice così?) Mediaset, e non sapevo proprio come fare per tornare in me. Così ho preso gli ultimi due numeri di **Kappa Magazine** e ho letto i due episodi di **Che meraviglia!**, e subito mi sono messo in pace col mondo Te l'ho scritto anche in un'altra lettera, ma te lo ripeto: questo manga mi piace veramente tanto! Anche i due nuovi arrivi **Aiten Myoo** e **Narutaru** mi piacciono, e per il momento preferisco il secondo al primo. Vorrei che **Kappa Magazine** fosse sempre in formato 'plus', in modo da leggere ogni mese tutti e 9 i manga che pubblicate. Per quanto riguarda invece i nuovi titoli che pubblicherete, non vedo l'ora di leggere **Touch** e **Patlabor**. Intanto mi sono procurato il primo numero di **Up**, che non mi ha affatto deluso: come mai non è menzionato nella pagina delle uscite Star Comics? Adesso ti devo proprio salutare, e saluto anche Barbara, i due Andrea e anche il Kappa, la cui rubrica è sempre molto interessante e divertente. Bye!

Alessio Gori, Figline Valdarno (FI)

Mediaset ha capito che i cartoni animati possono trionfare – a costi ridicoli – nelle classifiche Auditel. Anche quelli giapponesi. Dopo Lupin III **e** I Simpson **ha quindi puntato sul titolo che ha fatto gridare al miracolo l'intera editoria a fumetti italiana, quel** Dragon Ball **che avevamo iniziato a seguire su JTV e che si era sempre interrotto dopo qualche decina di episodi. Su Mediaset arriveremo a seguire i combattimenti di** Dragon Ball Z**? Ci gusteremo mai** Dragon Ball GT**? Non lo so. Ciò che è certo è che le censure sono sempre di più, e sempre più inutili. Sono arrivato davvero a credere che i responsabili della programmazione per ragazzi debbano in qualche modo rendere conto del proprio lavoro, giustificare durissimi interventi. Più si taglia, e più il loro stipendio appare giusto e doveroso. E così si doppia, si taglia, si ridoppia… Le persone vengono pagate più volte per rimaneggiare gli stessi titoli. In una grande azienda come Mediaset certe manovre sono legittime. Sarebbe più difficile pensarle in un piccolo network, dove non ci sono neppure i soldi per aggiudicarsi qualche film decente. Leggiamoci allora** Che meraviglia!**, un fumetto di cui ci siamo innamorati a prima vista. Un manga che starebbe bene anche sulle pagine di** Mondo Naif**, che ti invito a seguire col cuore: i suoi fumetti sono tutti sulla stessa lunghezza d'onda di** Che meraviglia! **e il numero che trovi ora in libreria ti regala tre segnalibri esclusivi di** Video Girl Ai, Orange Road **e** Ken il guerriero. **Passando ad Up, posso consigliarti l'imminente** Porompompin **(il mio preferito della collana) e spiegarti le ragioni della sua assenza da** Manga Star Comics **(rubrica di anticipazioni che appare mensilmente a rotazione sui nostri albi): la sua uscita era inizialmente prevista per giugno, e averla anticipata di qualche mese ci ha colto alla sprovvista! Buona lettura con** Touch **(pare stia andando fortissimo) e** Patlabor!

E adesso cambiamo argomento. Come sapete, ogni tanto sbagliamo. Non ci piace farlo, ma ci piace ammetterlo. Nessuno è perfetto, e le 'errata corrige' esistono per questo. Questa volta, però,

ci siamo accorti di un errore del nostro amico Shinichi Hiromoto, sfuggito persino agli attenti editor nipponici. Per la precisione, ad accorgersene sono stati tre amici della provincia di Avellino! Nel numero tre di Fortified School **c'è qualche problema di... braccia mozzate, e l'edizione italiana mantiene inalterato l'errore originale. Fedeltà assoluta all'edizione Kodansha o un particolare sfuggito persino ai Kappa boys? E nel caso l'avessimo notato, avremmo corretto l'errore intervenendo sulla tavola originale? Non lo saprete mai...**

K86-C

Ciao! Siamo tre attentissimi lettori dei vostri manga e volevamo complimentarci con tutto il vostro staff per il lavoro e la cura che usate nello scegliere e nel pubblicare i migliori manga in circolazione. In particolare vorremmo ringraziarvi per aver deciso di pubblicare la serie di Takeshi Narumi e Shinichi Hiromoto, ossia **Fortified School**. Come già detto, siamo lettori attenti, e abbiamo rilevato un piccolo errore grafico proprio in questa serie: a pagina 231 di **Fortified School** nr. 3, Mei Mato ha il braccio destro tagliato, mentre a pagina 233 risulta il sinistro a essere mozzato. Non vogliamo con questo criticare il vostro operato, perché l'errore è degli autori. Anche questo fa parte dell'originalità che voi tutelate. Ci pubblicate sul prossimo numero di **Fortified School** ? Grazie comunque.

Luciano Nigro, Dario Di Mauro e Gianluca Cella, Bagnoli Irpino (AV)

Per una volta l'errore non è nostro. La vostra attenzione meritava certo una segnalazione su Storie di Kappa, **ma la nostra collana di speciali non ha una rubrica della posta. Vi 'accontentate' della nostra rivista ammiraglia? Spero di sì, così come spero che nessuna svista di Hiromoto comprometta i prossimi quattro numeri di** Fortified School **(gli ultimi), in uscita a gennaio, febbraio, marzo e aprile del 2000. L'attesa è quasi finita, e l'epilogo dei fatti è sempre più vicino!**

K86-D

Ciao, K! Mi chiamo Ivo, ho 24 anni e sono anch'io uno degli orfani di **Mikami** (devo chiedervi scusa per non essere riuscito a trovare nuovi fan che potessero sostenere le vendite della nostra fantastica rossa, e un mio amico ha persino rivenduto i numeri in suo possesso). Ma il motivo per cui vi ho scritto non è questo. Salto i complimenti di rito (se non considerassi ottime gran parte delle vostre pubblicazioni e voi stessi come appassionati e professionisti del settore, non mi troverei qui a scrivervi) e passo subito alla questione: ho visto **Dragon Ball** su Italia 1, ho dovuto contenermi prima di scrivere il messaggio inviato su IAC, e vorrei ora discuterne con voi in maniera il più possibile razionale. A che punto è la Kappa Petizione? Ci sono stati risultati? È mai possibile che ci sia questa totale mancanza di rispetto nei confronti di un'opera, degli autori e – non ultimi – di noi stessi che ne siamo i fruitori finali? È assurdo che tutto ciò possa passare completamente inosservato. Sembra esserci una vera e propria mafia a controllare tutta la programmazione televisiva, e come appassionato mi ritrovo a poter sperare solo nella produzione per l'home video, anche se i costi sono quello che sono, e non voglio mettere in conto i tempi per vedere completamente un'opera (meglio non parlare di **Neon Genesis Evangelion**). È possibile organizzare delle manifestazioni, degli incontri dove non ci sia solo la stampa specializzata, ai quali far partecipare tutti i fan delle opere made in Jap e non solo? C'è modo di avere un confronto pubblico con AVM e con chi è dotato del magnifico potere di comprendere ciò che è bene e ciò che è male per noi, e che lavora così duramente e disinteressatamente per il nostro bene? Spero che ci sia il modo di avere questo confronto. Teneteci informati perché non sono disposto ad accettare che una schiera di pochi acquisti il diritto di decidere e valutare ciò che può influenzarmi positivamente o negativamente: non è certo il caso di fare delle guerre sante (abbiamo problemi ben più gravi con guerre reali), ma non può passare tutto così facilmente.

Ivo "Soft" Pugliese, Roccella Jonica (RC)

Passata l'estate faremo il punto della situazione con Fabrizio Bellocchio e tireremo le prime somme della Kappa Petizione, contando il numero effettivo delle firme pervenute. Per quanto riguarda disegni di legge e altre proposte, le cose procedono a rilento, e tutto per via di un quadro politico minato da un governo instabile quanto l'opposizione, chiamato a risolvere questioni certo più delicate della nostra. E da partiti costretti a una rapida ristrutturazione post-Europee. Appare fin troppo logico che le uniche forze ad appoggiare un reale piano di regolamentazione televisiva sono quelle del centro-sinistra... Le uniche senza emittenti da utilizzare a loro uso e consumo. Ma la battaglia procede, e la Kappa Petizione è tutt'altro che affossata. Per quanto riguarda la possibilità di organizzare un dibattito tra noi e i vari responsabili televisivi, alcune organizzazioni (anche universitarie) ci hanno provato... senza nessun risultato. Noi siamo a disposizione, in qualsiasi momento, su qualsiasi tribuna. E per Mikami... **prenota la tua copia in fumetteria per il suo ritorno a novembre!**

K86-E

Ciao, mi chiamo Fabrizio e cerco corrispondenti in Internet! La mia e-mail? BOOMBOOMBOOMBOOM22@YAHOO.IT Scrivetemi numerosi!

Un tipo di poche parole, il nostro Fabrizio. Se siete in rete, passate a trovarlo, magari nasce una bella amicizia...

K86-F

Vorrei passare alcuni indirizzi interessanti a tutti coloro che, come me, aspirano a diventare autori di fumetti:

1) **Come si diventa autore di fumetti** di Alfredo Castelli:
http://www.fumetti.org/comesi.htm
2) **Le scuole di fumetto** a cura di F. Morriconi:
http://www.mix.it/utopia/rubriche/dossier/scuole/scuole.htm
3) **Crisi o momento magico?** di C. Chendi:
http://www.mix.it/utopia/rubriche/dossier/chendi/chendi.htm
4) **La grande occasione** di A. Capone:
http://www.hackernet.com/anaf.htm

Desidererei che il contenuto, almeno dei primi due, fosse divulgato su **Kappa Magazine** o su un'altra vostra edizione.

Alessandro De Bellis

Siamo qui apposta, mio caro, e teniamo in modo particolare ai giovani autori sparsi per l'Italia. Da ormai tre anni insegno alla Scuola di Fumetto Humpty Dumpty assieme a Keiko Ichiguchi, Vanna Vinci e Giovanni Mattioli. Se non avete Internet, o preferite un vero e proprio corso alle informazioni della rete, leggete bene il comunicato che segue...

E con questo è veramente tutto. Questo mese sono riuscito a rispondere a un sacco di lettere, e sono davvero contento. Nella speranza che abbiate fatto buone vacanze vi abbraccio e vi saluto: devo preparare le valigie per il nuovo viaggio in Giappone dei Kappa boys... Preparatevi a un nuovo capitolo della Guida di Sopravvivenza per Otaku!

Massimiliano De Giovanni

...PER AVER ACCETTATO IL MIO INVITO...

...ED ESSERE INTERVENUTI ALL'INAUGURAZIONE DI **WHIRL WIND**, LA BOTTEGA DI **CHIHIRO FUJIMI**... CHE SAREI **IO!**

OH, MIA DEA! di Kosuke Fujishima

MANO NELLA MANO

IL SUO SOGNO DI METTERSI IN PROPRIO SI È FINALMENTE REALIZZATO...
DEV'ESSERE AL SETTIMO CIELO...

ANCHE TU NE SEI FELICE, VERO?

SÌ...

WHIRLWIND

...E POI...
GIÀ... TUTTO INIZIERÀ DA QUI...

...POCO ALLA VOLTA CRESCERÀ...

Pull

FLIP

Push

Push

HAI FATTO TARDI, MORISATO!

WAH!

LO SA-
PEVO...

UGH... MBLLGH!
AVANTI, BEVI!

SÌ!
DAI!
DAI, CANTA ANCHE TU!

MA...?
A TE!

È TROPPO PERFETTA!
COME?
È PERFETTA...
TUP

...E PER GIUNTA È ONESTA E ALTRUISTA...
...HA I LINEAMENTI E IL FISICO DI UNA STAR...
È DOTATA DI UNA VOCE INCANTEVOLE...

WHIRL WIND INAUGURAZIONE
FLIP

YEEEH

PERCHÈ...
...HO UN BRUTTO PRESENTIMENTO?
EHI...
SENTI UN PO'...

...QUANDO PERDE IL CONTROL-LO?
NON VORRE-STI VEDERE COSA SUC-CEDE...

T-TU...
...SEI UBRIA-CA!

EHI, BELLDANDY! VIENI UN PO' QUA!
NON FARLO!

ECCOCI!
TAMIYA! OTAKI!
SNAP

AVANTI, ALLORA UN'ALTRA VOLTA!

SALUTE!

SALUTE!

SLURP

....D'ALTRA PARTE, CON QUELLO CHE HA BEVUTO...

COMPLIMENTI PER LA COERENZA...
ZIAO ZIAO A... HIC... TUTTI!
PER OZZI FAZIAMO BASHTA COSHÌ...

BELLDANDY... È PERFETTA...
CHIHIRO FUJIMI
INAUGURAZIONE DI WHIRL WIND
CHIHIRO FUJIMI
PRENDI...
...TI FARÀ BENE...
EHI...
MA TU NON SEI UBRIACA...
...SCUSA...
AH, SÌ? GRAZIE!
GLI ALCOLICI NON MI PIACCIONO MOLTO...
DI COSA?

IO PREFERISCO COSE COME QUESTA...

SHEN-
PAI...

IO...
....NON SHONO UNA RAGAZZINA COME PEN-SHANO TUTTI... HIC...

GUAR-DA! SHONO FORSHE GLI ATTRIBUTI DI UNA RAGAZ-ZINA, QUE-SHTI?!
SHONO SHOLO UN PO' BASSHA, TUTTO QUI!
ODDIO... HA LA SBORNIA TRISTE!

TUMP
UH?!
PERCHÉ NON MI GUARDI?
...
CAPISHCO...
VORRÀ DIRE CHE TE LE DOVRÒ FAR VEDERE **SHUL SHERIO!**
EHI, EHI, EHI! CALMA! IO NON TI HO CHIESTO NIENTE, CHIARO?!
OH, POVERINA...

NON SARÀ MICA CHE...

...LE FA EFFETTO LA COCA COLA?!

GRAB

TANTA FORTUNA, UN AUGURIO SINCERO... CHE IL TUO DESIDERIO SI AVVERI DAVVERO...

PTWOOMF
SSS
SSSH
WHH

UHH... CHE C'È...?
PERCHE' È COSÌ STRETTO, QUI...?
OH...
ACCI-DENTI!
DOVE HAI IMPARATO UN TRUCCO DEL GENERE?!
BRA-VISSIMA, HASEGA-WA!

BELLDANDY! FALLA SUBITO TORNARE COME PRI...

MA DOVE...?!

OH!

NON SARÀ MICA USCITA... COSÌ UBRIACA?!

OH, MIO DIO...

...

È UN DISASTRO!

FLOP

GHAH!

SONO CADUTO COME UNO STUPIDO PERSONAGGIO DEI FUMETTI!

OHI OHI

MIAAO!

HAI FAME, POVERINO...
CERTO...

TANTA FORTUNA, UN AUGURIO SINCERO... CHE IL TUO DESIDERIO SI AVVERI DAVVERO...

CASA MORISATO...

UH?
Castello della signora URD

E QUESTO DA DOVE SBUCA?

KRUMP
ARGH!

DANNAZIONE! CHE DIAVOLO SIGNIFICA QUESTO?!

AH!

DAVVERO...? HAI PERSO IL PORTAFOGLIO?

OH, POVERINA!

...CHE IL TUO DESIDERIO SI AVVERI DAVVERO...
TANTA FORTUNA, UN AUGURIO SINCERO...

NOO!
FLAP

OUH?!

OUCH!
KONK

BOMF

AAH!

OH...
SIGNORINA...?
UH?
S-SI-GNORINA... IO... NON TROVO IL MIO...

CHISSÀ...
IO MI UBRIACO SOLO CON GLI ALCOLICI...
POSSIBILE CHE UNA DEA SI UBRIACHI CON LA COLA?
...DA DOV'È SBUCATO FUORI QUESTO GATTO..?

BE', SINCERAMENTE A ME SEMBRA UN PROBLEMA ABBASTANZA GRAVE!
...PER QUANTA FELICITA' BELLDANDY CONTINUERA' A DISTRIBUIRE!
MTT

EHI!
ANZI, ADESSO MI SPIEGO TUTTI QUEGLI INCIDENTI CHE...

O SE N'E' ANDATA...
...O E' DIVENTATA UN CANE...
E' SUCCESSO QUALCOSA A BELLDANDY?

CHE DEPRESSIONE... QUESTO SENSO DI VUOTO CHE MI PORTO DENTRO E' TERRIBILE...

VUOI DIRMI COS'HAI CHE NON VA, UNA VOLTA PER TUTTE?!
MALEDETTO COMPUTER! SI BLOCCA SEMPRE!

PERCE-
PISCO I
LAMENTI
DI TANTE
PERSO-
NE...
QUAN-
TA GENTE
SFORTUNA-
TA C'È AL
MONDO...
DEVO FARE
QUALCOSA
PER **TUTTI**
LORO...
TANTA
FORTUNA,
AUGURI SIN-
CERI... CHE
I DESIDERI
DIVENGANO
VERI...
HANF!
HANF!

PROBABILMENTE, SEGUENDO LE GRIDA DELLA GENTE...
....RIUSCIRÒ A RINTRACCIARLA ENTRO BREVE!
LA TV PROIETTA IMMAGINI SOLIDE!
AAH! LA MIA DENTIERA È SCHIZZATA FUORI DAL WC!

THUMP

IL PROBLEMA E` CAPIRE SE REGGERO` ABBASTANZA DA **SOPRAVVIVERE** A TUTTO QUESTO...

UH?
SE C'E` QUALCOSA CHE MI RENDE INFELICE?

SÌ...

FARÀ PARTE DI QUALCHE SETTA RELIGIOSA?

A DIRE LA VERITÀ, L'ANNO SCORSO SONO STATO LASCIA... EHM, CIOÈ... HO **PERSO** LA MIA FIDANZATA...
OH, POVERINO...

GUARDANDOTI, ORA, MI RITORNA IN MENTE...
SAI... TI ASSOMIGLIAVA MOLTO...

LE FERITE DEL MIO CUORE POTRANNO FINALMENTE RIMARGINARSI...
TI PREGO...
...SII LA MIA FIDANZATA, SOLO PER STASERA...

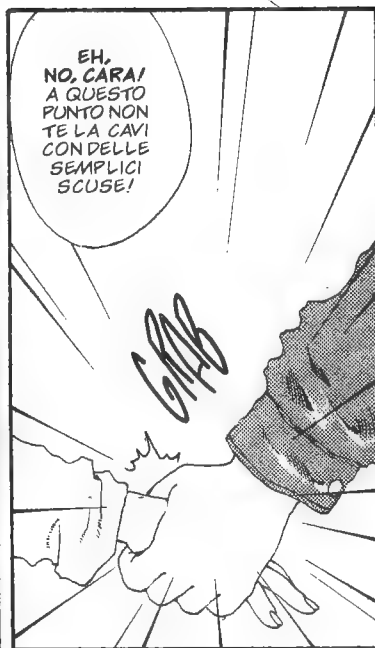
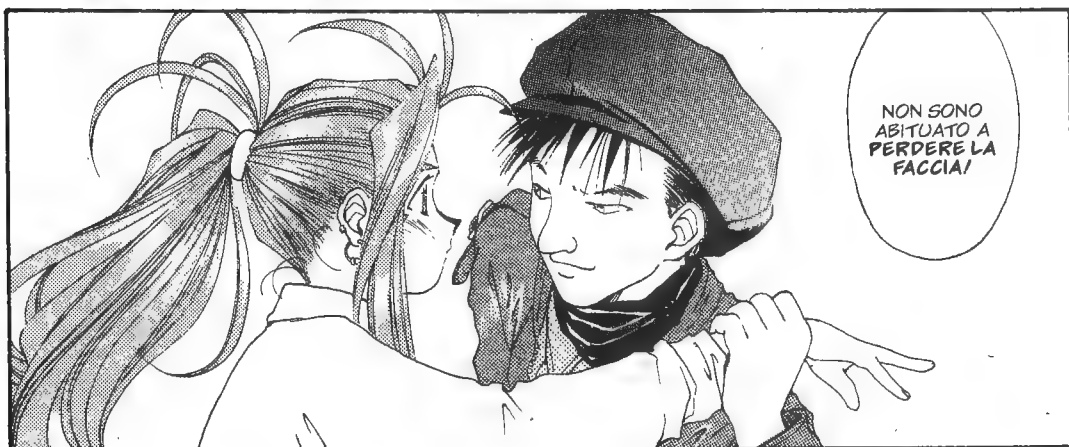
EEEHI!

MI DISPIACE TANTO PER TE...

AH!

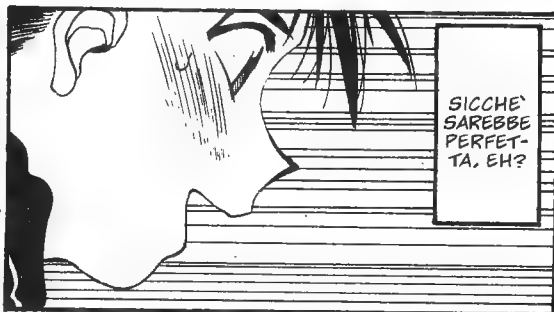
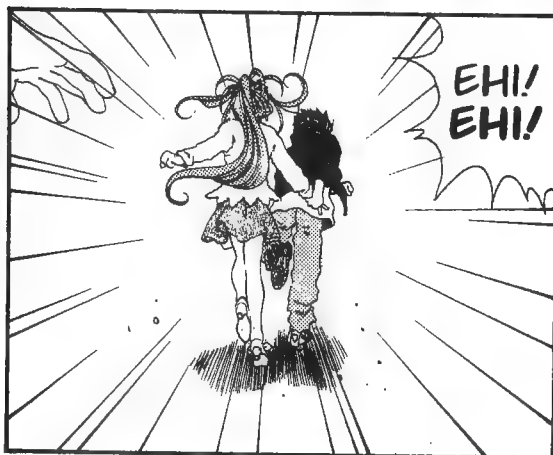
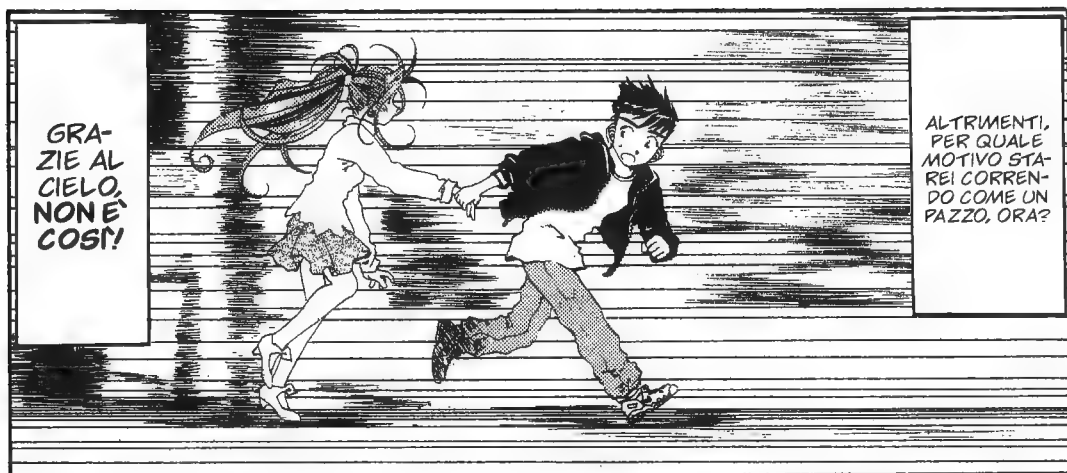
...IO SCEGLIEREI KEIICHI SENZA LA MINIMA ESITAZIONE...

PERCIO' NON POTREI RENDERTI FELICE...
...FACENDO SOFFRIRE KEIICHI...
CRIBBIO, CHE IMBARAZZO...

SCUSAMI...

EH, NO, CARA! A QUESTO PUNTO NON TE LA CAVI CON DELLE SEMPLICI SCUSE!
GRAB

NON SONO ABITUATO A PERDERE LA FACCIA!

UH?
E TU CHI DIAVOLO SEI?
DUNQUE, FACCIAMO UN PAIO DI CONTI...
MI CAPITA QUALCOSA OGNI VOLTA CHE BELLDANDY ESAUDISCE UN DESIDERIO...

PER CUI, SONO ANCORA IN DEBITO DI UN EVENTO SFORTUNATO...

SPLASH
AAH! CHE DIAVOLO STA SUCCEDEN-DO?!
VIA!
EHI! EHI!
SICCHE' SAREBBE PERFET-TA, EH?

ALTRIMENTI, PER QUALE MOTIVO STAREI CORRENDO COME UN PAZZO, ORA?
GRAZIE AL CIELO, NON È COSÌ!

IL FATTO CHE LA TENGO PER MANO COSÌ...
...NE È LA DIMOSTRAZIONE...

...E CHE UN GIORNO... IO...

...E ANCHE PERCHÈ SO BENISSIMO CHE NON **TUTTI** I DESIDERI...
...POSSONO ESSERE REALIZZATI...

QUESTO PERCHÈ TEMO CHE SPARISCA NEL MOMENTO IN CUI LE LASCIO LA MANO...

...MA IN REALTA' HO SEMPRE UN TIMORE...

...LA COSA CHE MI RENDEREBBE PIU' INFELICE IN ASSOLUTO...

...SAREBBE DI DOVERE, UN GIORNO O L'ALTRO...

...NON AVERE PIU' LA TUA MANO DA STRINGERE NELLA MIA..

TANTA FORTUNA, UN AUGURIO SINCERO...

...CHE IL TUO DESIDERIO...
...SI AVVERI DAVVERO...

ECCO...

E' NATURALE... HA CONSUMATO UN SACCO DI ENERGIE...

EHI... BELLDANDY!

LA VOSTRE
MANI **NON SI
STACCANO
PIU'?!**

MI
SENTO
STRET-
TA!

BASTE-
RÀ FAR
PASSA-
RE LA
NOT-
TE...

OH, BE'...
PAZIEN-
ZA...

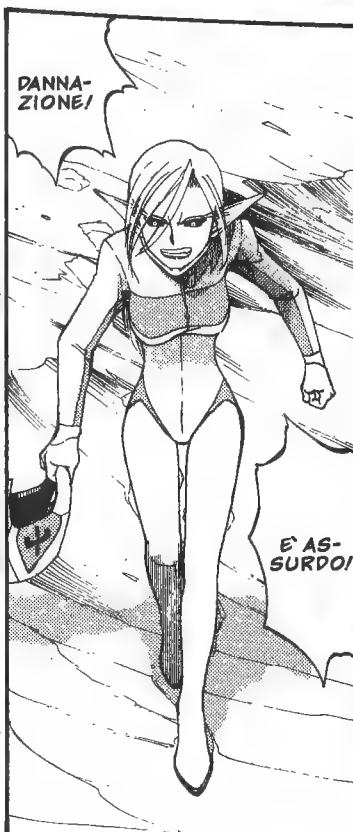
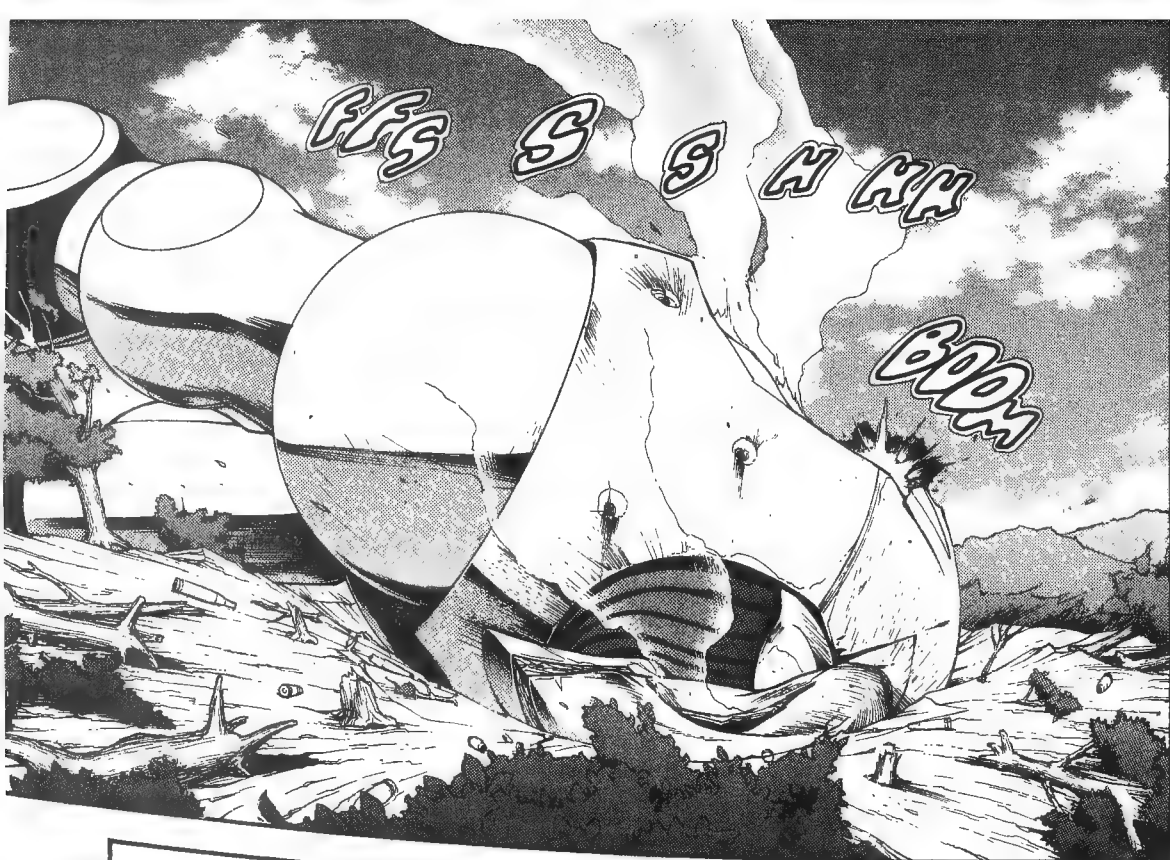
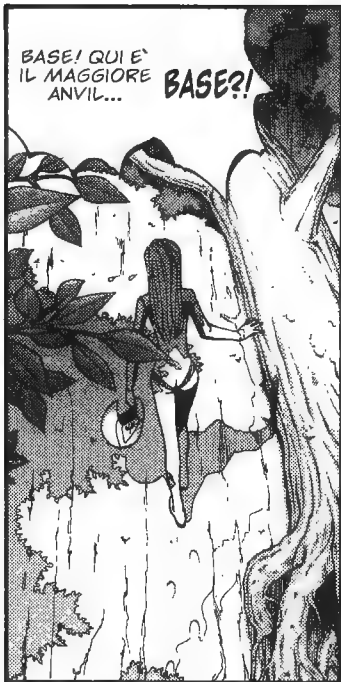
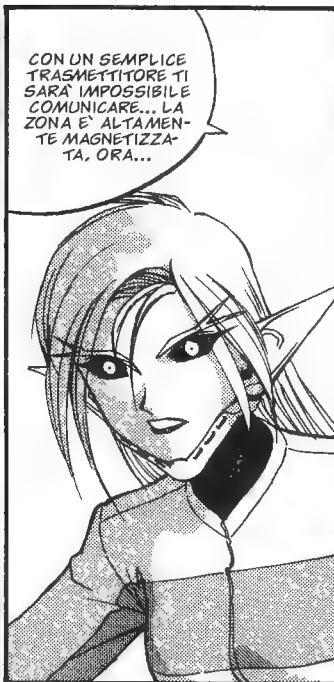
...ENTRO
**DOMATTI-
NA** TORNE-
RÀ TUTTO
A POSTO...

OH, NON
PREOCCUPAR-
TI... SE L'IN-
CANTESIMO
NON È STATO
FORMULATO
CON **PIENA
COSCIEN-
ZA...**

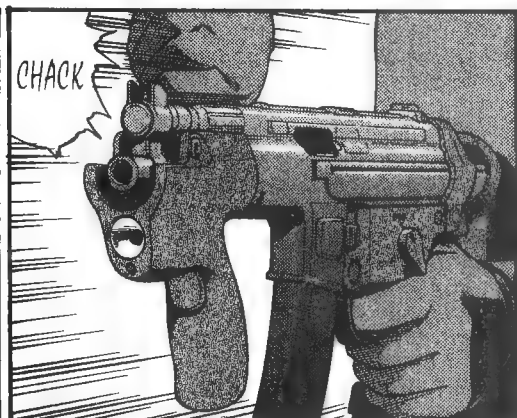
CHE
BRA-
VA...

EXAXXION di Kenichi Sonoda

TRE CONTENDENTI

FFS S S H H H
BOOM
DANNAZIONE!
E' ASSURDO!
ESSERE BATTUTA DA QUELLE... DA QUELLE SCIMMIE!
MALEDIZIONE!

BASE! QUI È IL MAGGIORE ANVIL...
BASE?!

CON UN SEMPLICE TRASMETTITORE TI SARÀ IMPOSSIBILE COMUNICARE... LA ZONA È ALTAMENTE MAGNETIZZATA, ORA...

OH, IL CORPO DI DIFESA...

SIETE CAPITATI PROPRIO AL MOMENTO GIUSTO! ACCOMPAGNATEMI ALLA BASE!
OTTERRETE UN RICONOSCIMENTO!

CHACK

NOI SIAMO UN'UNITÀ INDIPENDENTE... AGIAMO SEPARATAMENTE DAL COMANDO DEL GOVERNO ATTUALE...
GETTA IL CASCO E STENDITI PANCIA A TERRA!

COSA...

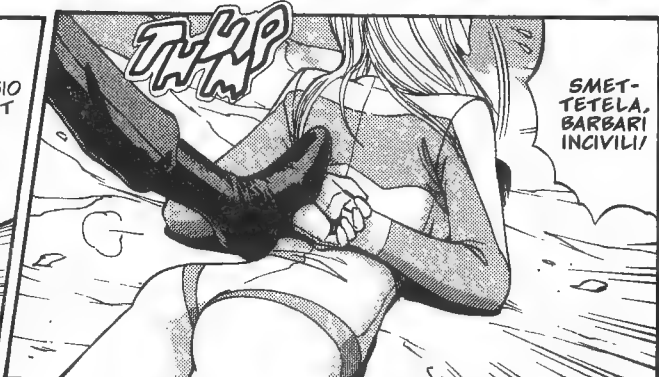
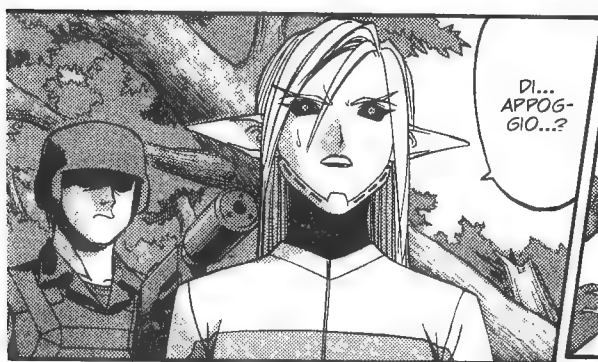
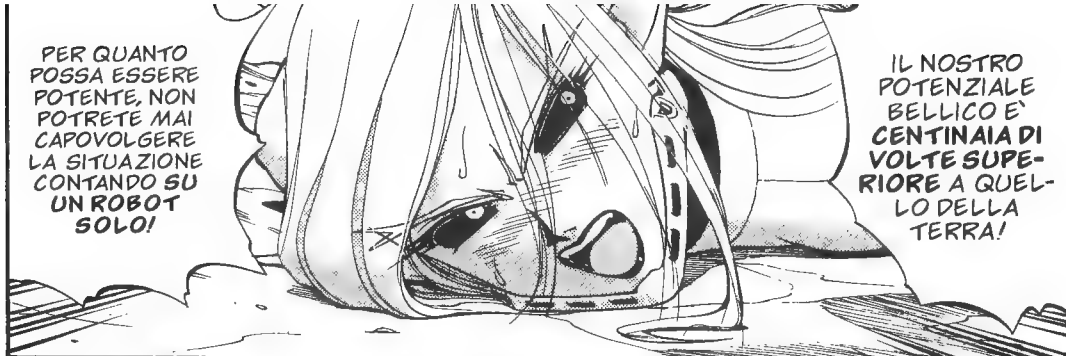
E` ASSURDO! COSA CREDETE DI POTER FARE CON LE VOSTRE MISERE FORZE? SIETE SOLO UN MICROSCOPICO GRUPPO DI DISERTORI CHE...

NOI SIAMO SOLO DI APPOGGIO...

DI... APPOGGIO...?

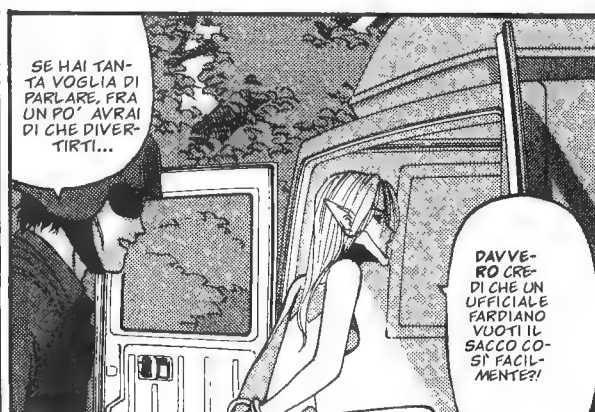
THUMP
AGH...

KLONK
SI`... DI APPOGGIO A QUEL ROBOT NERO CHE HA DISTRUTTO IL TUO!

THUMP
SMETTETELA, BARBARI INCIVILI!

IL NOSTRO POTENZIALE BELLICO E` CENTINAIA DI VOLTE SUPERIORE A QUELLO DELLA TERRA!
PER QUANTO POSSA ESSERE POTENTE, NON POTRETE MAI CAPOVOLGERE LA SITUAZIONE CONTANDO SU UN ROBOT SOLO!

ABBIAMO REGISTRATO LE FASI DEL VOSTRO SCONTRO, E SIAMO IN GRADO DI DIFFONDERE LE IMMAGINI ANCHE SUBITO NELLA RETE INFORMATICA!
SAPETE BENE CHE FOCOLAI COME IL NOSTRO SONO PERICOLOSI, E PER QUESTO MOTIVO AVETE ATTACCATO QUEL ROBOT...
TUTTI I VOLONTARI COME NOI CHE CREDEVANO DI POTER CAPOVOLGERE LA SITUAZIONE SI SONO RIUNITI...

ORMAI TUTTI SANNO CHE QUELLE IMMAGINI ERANO UN FALSO ELABORATO IN COMPUTER GRAFICA! POCO FA E` STATO MESSO IN ONDA UN DOCUMENTO CHE MOSTRA UNO DI VOI MENTRE LE LAVORAVA!
CHAK
QUEL PILOTA E` UN ASSASSINO MASSACRATORE! NON AVETE VISTO LA TELEVISIONE?!
...E ALLORA, IN OGNI PARTE DEL MONDO SI FORMEREBBERO MOVIMENTI DI GUERRIGLIA COME IL NOSTRO...
LE RIPRESE SONO STATE EFFETTUATE CON UNA TELECAMERA PER ESPERIMENTI NUCLEARI, PER CUI HA IMMORTALATO OGNI MINIMO PARTICOLARE...
SE QUESTE IMMAGINI VENISSERO TRASMESSE, IL MORALE DEI TERRESTRI POTREBBE RISOLLEVARSI..

AFFERMARE CHE QUELLE IMMAGINI FOSSERO FALSE E` COME DICHIARARE CHE ANCHE LE VOSTRE AVREBBERO POTUTO ESSERLO...
E VOI CREDETE A UNA TRASMISSIONE PIRATA?!
SALI!

DAVVERO CREDI CHE UN UFFICIALE FARDIANO VUOTI IL SACCO COSì FACILMENTE?!
SE HAI TANTA VOGLIA DI PARLARE, FRA UN PO' AVRAI DI CHE DIVERTIRTI...

CERTO CHE NO... MA SAI, DATO CHE SIAMO DEI BARBARI, POSSIAMO PERMETTERCI DI USARE ALCUNE SOSTANZE CHE FANNO VENIRE VOGLIA DI CHIACCHIERARE...

GROB
BUONA, ORA...
THUMP

WROO
OOMM

TSHUM TSHUM TSHUM TSHUM

EXAXXION

CANNON

SSSHUH

CHE C'ENTRA? SAREMO ANCHE **RIOFARDIANI**, MA ABBIAMO UNA **RETE TELEVISIVA** DA MANDARE AVANTI!

DAVVERO CREDI CHE NON CI SIA ALCUN PROBLEMA? NON ABBIAMO IL CONSENSO DEI SUPERIORI...

WHUP WHUP WHUP WHUP WHUP

BENE!

LE LINEE SONO STATE RIPRISTINATE!

NONOSTANTE L'ATTRITO PROVOCATO DALLA MASSA D'ACQUA, LA SUA VELOCITÀ NON È MAI SCESA SOTTO I **CENTOCINQUANTA CHILOMETRI ORARI!**

JA2307

06

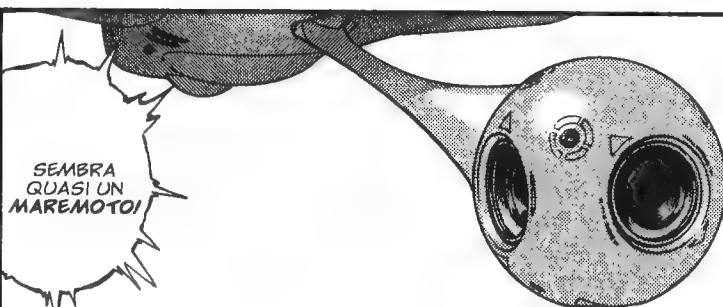
TVF

ECCOLO, GENTILI TELESPETTATORI! SIAMO IN VISTA DEL MISTERIOSO ROBOT RIPORTANTE LA SCRITTA **EXAXXION**, CHE IN QUESTO MOMENTO SI STA DIRIGENDO A EST VIA MARE...

ALCUNE VOCI AFFERMANO CHE ALL'INTERNO DEL ROBOT VI SIA IL COSIDDETTO **UOMO CON LA TUTA NERA**, LA CUI VERA IDENTITÀ È QUELLA DEL LICEALE **HOICHI KANO!**
TUTTI SI CHIEDONO SE SIA PROPRIO LUI A PILOTARLO, COME AVVENIVA NEI CARTONI ANIMATI DI QUALCHE ANNO FA...

COMUNQUE SIA, LE SUE DIMENSIONI SONO DAVVERO **IMPRESSIONANTI!**
LE ONDE SOLLEVATE DAI SUOI PASSI...

...RAGGIUNGONO UN'ALTEZZA DI DIECI... ANZI, DI OLTRE **VENTI** METRI...

RRRR UMM M SPLASSH

SEMBRA QUASI UN **MAREMOTO!**
I FRANGIFLUTTI NON POSSONO NULLA CONTRO QUESTE ONDE, E ORMAI L'ACQUA STA **SOMMERGENDO LA CITTÀ!**

MOLTI PENSANO ORMAI CHE QUEL ROBOT SIA IL DIFENSORE DELLA TERRA...

...MA SE A PILOTARLO FOSSE DAVVERO L'UOMO CON LA TUTA NERA, UN ESSERE CAPACE DI UCCIDERE UN BAMBINO E UNA DONNA INCINTA A COLPI D'ARMA DA FUOCO, QUALI DRAMMATICI SVILUPPI POTREBBERO ESSERCI?

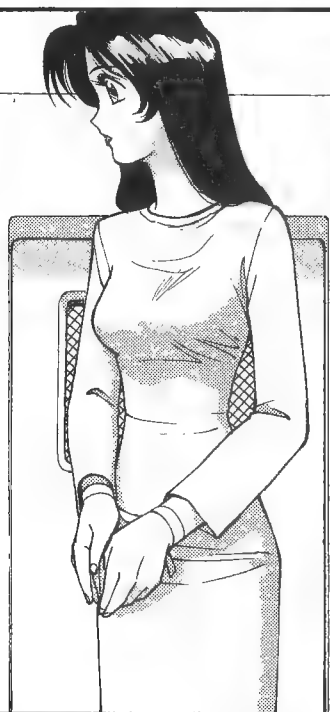
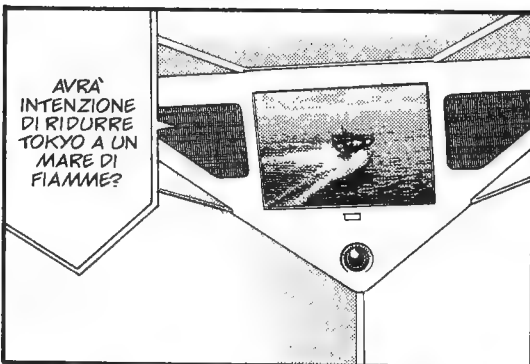
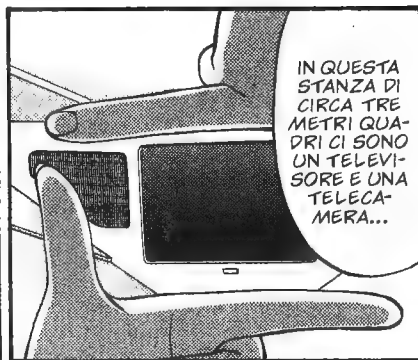
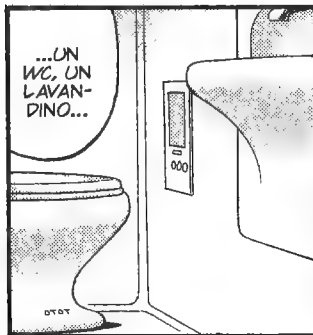
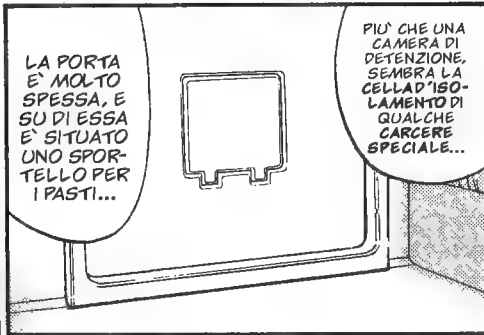
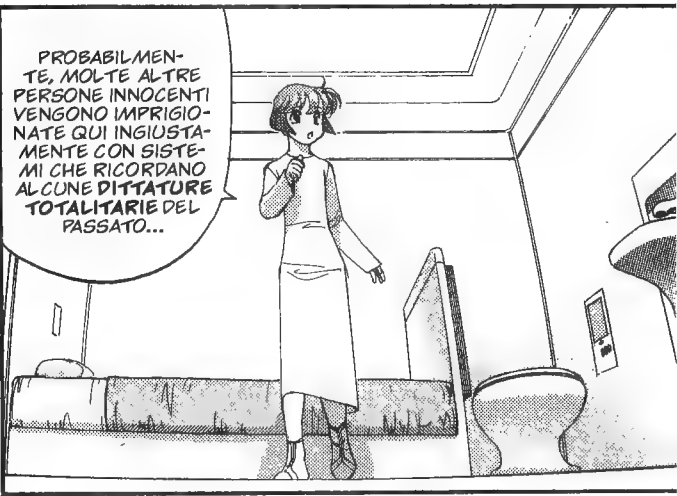
E SE FACESSE CAPO A UNA TERZA FORZA IN CAUSA CHE NON HA NULLA A CHE FARE NE' CON RIOFARD, NE' CON LA TERRA?!

DICI SUL SERIO?!
TSCHUMP
TSCHUMP
TSCHUMP
COSA?! ANCHE AKANE?!
EXAXXION
CANNON

STIAMO INDAGANDO, CERCA DI NON PERDERE LA PAZIENZA!
QUANDO?! E ORA DOVE SI TROVA MIA MADRE?!

COME STA REIKO?
MMM...
ECCO QUA! STO INVIANDO A ISAKA TUTTI I DATI RELATIVI!

NON È STATA REGISTRATA ALCUNA ANOMALIA A LIVELLO FISICO...
...MA SEMBRA CHE LA STIANO SOTTOPONENDO A UN INTERROGATORIO CON L'AUSILIO DI QUALCHE APPARECCHIO...
CONTINUA IL MONITORAGGIO!
IL MONTACARICHI È STATO CHIUSO, SENZA CONTRATTEMPI O INTRUSIONI... PERÒ CI SONO RIMASTI DEI CADAVERI...
SISTEMALI INSIEME AI RIFIUTI...
NON POTETE FARE QUALCOSA PER AKANE E PER MIA MADRE?! SE NON FARÒ IN TEMPO, QUEI MALEDETTI LE...
HO GIÀ PRESO PROVVEDIMENTI DA TEMPO!
COSA SIGNIFICA QUESTO?!
PERCHÉ LA MACCHINA DELLA VERITÀ NON HA ALCUN EFFETTO NEMMENO AUMENTANDO LA POTENZA?!
PIÙ TARDI INTERROGHEREMO DI NUOVO QUESTA DONNA FACENDO USO DI FARMACI!
CONTROLLATE EVENTUALI DIFETTI NEGLI APPARECCHI!
R·KANOU
CLACK

IL GIGANTESCO ROBOT CONTINUA A DIRIGERSI VERSO TOKYO, PRENDENDOSELA COMODA...
AVRÀ INTENZIONE DI RIDURRE TOKYO A UN MARE DI FIAMME?
MH...
BIP BIP
CI SCUSIAMO PER L'INTERRUZIONE
BIP
IL COLLEGAMENTO CON QUESTA LINEA E' VIETATO
BIP
ACCIDENTI... SI VEDE SOLO LA LORO TV...
E PER GIUNTA, SONO SENZA OCCHIALI...
BIP! OFF!
...
WHUP

BUONASERA A TUTTI, QUI AKANE HINO, INVIATA SPECIALE!
QUESTO SERVIZIO VA IN ONDA DALL'INTERNO DI UNA CAMERA DI DETENZIONE SITUATA IN UN'INSTALLAZIONE RIOFARDIANA!
IN QUESTA STANZA DI CIRCA TRE METRI QUADRI CI SONO UN TELEVISORE E UNA TELECAMERA...

...UN WC, UN LAVANDINO...
...E UN LETTO, TUTTO QUI...
LA PORTA E' MOLTO SPESSA, E SU DI ESSA E' SITUATO UNO SPORTELLO PER I PASTI...
PIU' CHE UNA CAMERA DI DETENZIONE, SEMBRA LA CELLA D'ISOLAMENTO DI QUALCHE CARCERE SPECIALE...

IO, UNA SEMPLICE STUDENTESSA...
...SONO STATA RINCHIUSA QUI PER ALCUNI SEMPLICI SOSPETTI, PERALTRO INFONDATI...
PROBABILMENTE, MOLTE ALTRE PERSONE INNOCENTI VENGONO IMPRIGIONATE QUI INGIUSTAMENTE CON SISTEMI CHE RICORDANO ALCUNE DITTATURE TOTALITARIE DEL PASSATO...

LE FORZE MILITARI DI RIOFARD SONO POTENTISSIME...
NON ABBIAMO PIU' ALCUNA SPERANZA?
NON E' COSI'!

UNA SPERANZA C'È ANCORA!
SÌ, È PROPRIO LUI!
DISTRUGGE I ROBOT TERMINALI E ABBATTE GLI UFO DI RIOFARD!
SI TRATTA DEL MISTERIOSO SUPEREROE NERO, LA CUI VERA IDENTITÀ È...
...
ASSURDO...
HUFF...
FLIP
FLIP
PSSSSSS
SIGH
PLICK
PLICK
PLICK

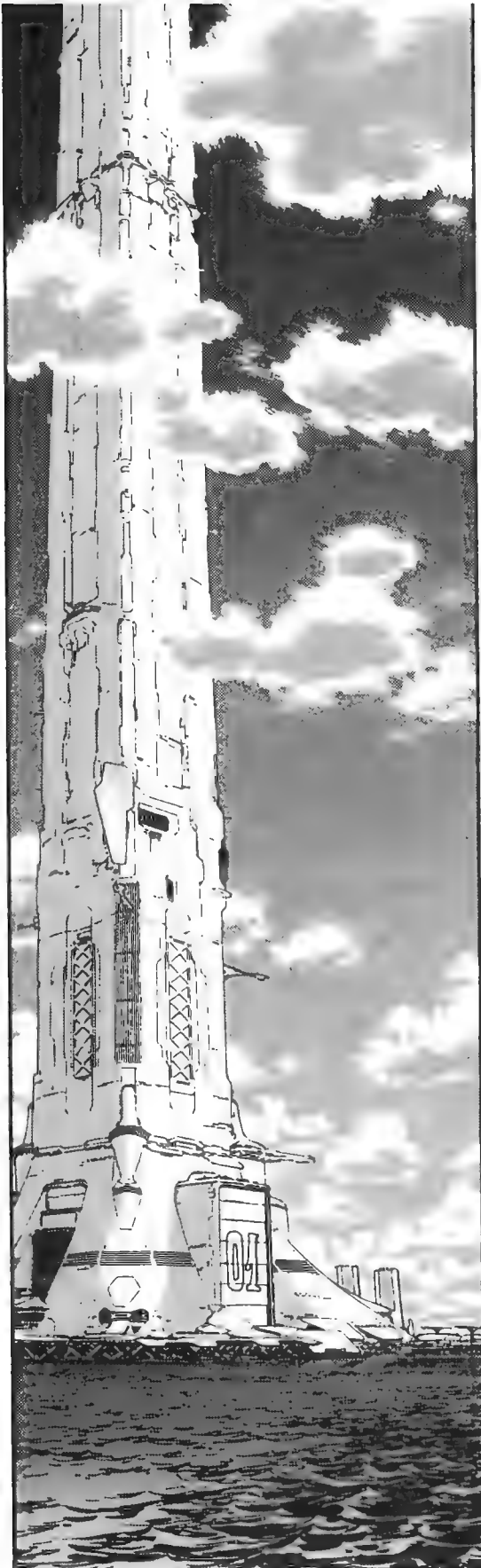
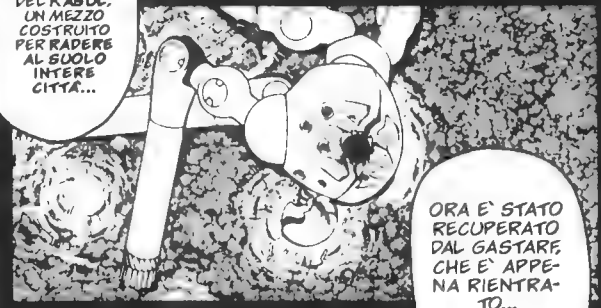
TUP SGNOP
AH!
AAAH!

PARLA SOTTOVOCE, AKANE!
SONO IO!
S-SIGNORA REIKO?!
SCUSA SE IL MICROFONO TI HA URTATO QUALCHE ZONA INTIMA...

ANCH'IO SONO STATA CATTURATA... HO INTRODOTTO QUESTO MICROFONO ATTRAVERSO IL TUBO DI SCARICO DA UN'ALTRA CAMERA SITUATA ALLO STESSO PIANO...
E' STATA CATTURATA... PER COLPA MIA...?
NO, NON E' COSÌ... E' PERCHE' HO FATTO RESISTENZA...
MA STA' TRANQUILLA... QUANDO MI HANNO CATTURATO, HO PORTATO CON ME MOLTE COSUCCE UTILI, E MI SONO MESSA IN CONTATTO CON UNA PERSONA DI FIDUCIA...

NON TI PREOCCUPARE...
...VERRÀ PRESTO A SALVARTI!

G-GRAZIE, SIGNORA REIKO... GRAZIE MILLE!
E... CHI SAREBBE LA PERSONA DI FIDUCIA...?

SI TRATTA DELL'UOMO CHE DOMINERÀ IL MONDO IN UN FUTURO ORMAI PROSSIMO...
COSA?!

QUESTO E' CIO' CHE RIMANE DEL KASUL, UN MEZZO COSTRUITO PER RADERE AL SUOLO INTERE CITTÀ...
ORA E' STATO RECUPERATO DAL GASTARF, CHE E' APPENA RIENTRATO...

IL MAGGIORE ANVIL CHE LO PILOTAVA RISULTA TUTTORA DISPERSO... LO STIAMO ANCORA CERCANDO NEI PRESSI DEL LUOGO DELLO SCONTRO...
IL ROBOT CONTRASSEGNATO EXAXXION NON HA SUBITO ALCUN DANNO DALLE ARMI DEL KASUL, IL QUALE E' STATO ABBATTUTO PROPRIO DA UN SUO CONTRATTACCO...
IL MONTACARICHI DA CUI ERA USCITO ORA E' STATO RICHIUSO... ABBIAMO ACCERTATO CHE E' CAPACE DI INSERIRE UN CAMPO DIFENSIVO DELLO STESSO LIVELLO DI QUELLO IN DOTAZIONE AL ROBOT...

HO GIÀ VISIONATO I DATI RELATIVI... LA QUANTITÀ D'ENERGIA DA ESSO PRODOTTA E' SUPERIORE A QUELLA DI UNA CORAZZATA...
NON IMMAGINAVO CHE L'XXX UNIT, DIVENUTO ORMAI UNA LEGGENDA, POTESSE ESSERE COSÌ POTENTE...

ANZI...

...PER MEGLIO DIRE, HO IN MANO UNA PERSONA IN GRADO DI POTERSI AVVICINARE A LUI...

EXAXXION - CONTINUA

CALM BREAKER di Masatsugu Iwase

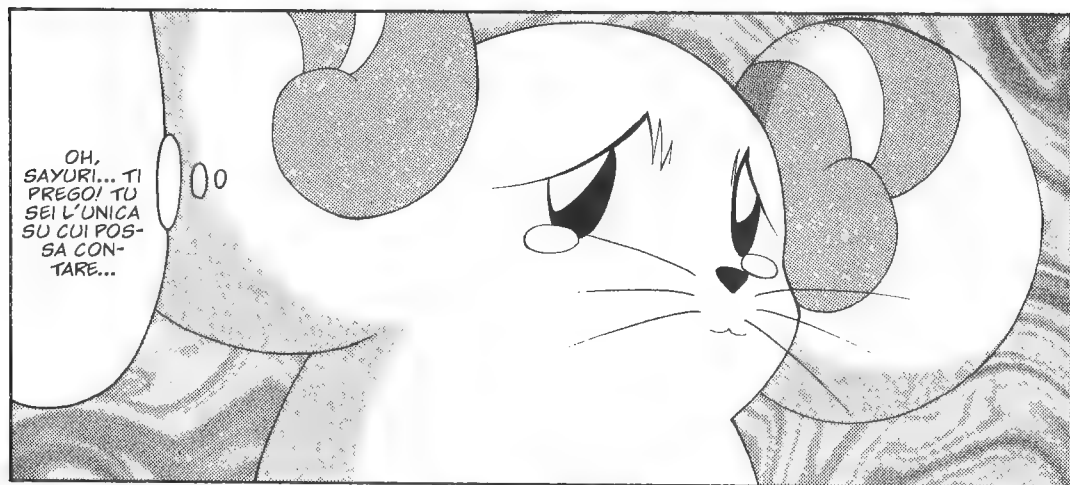
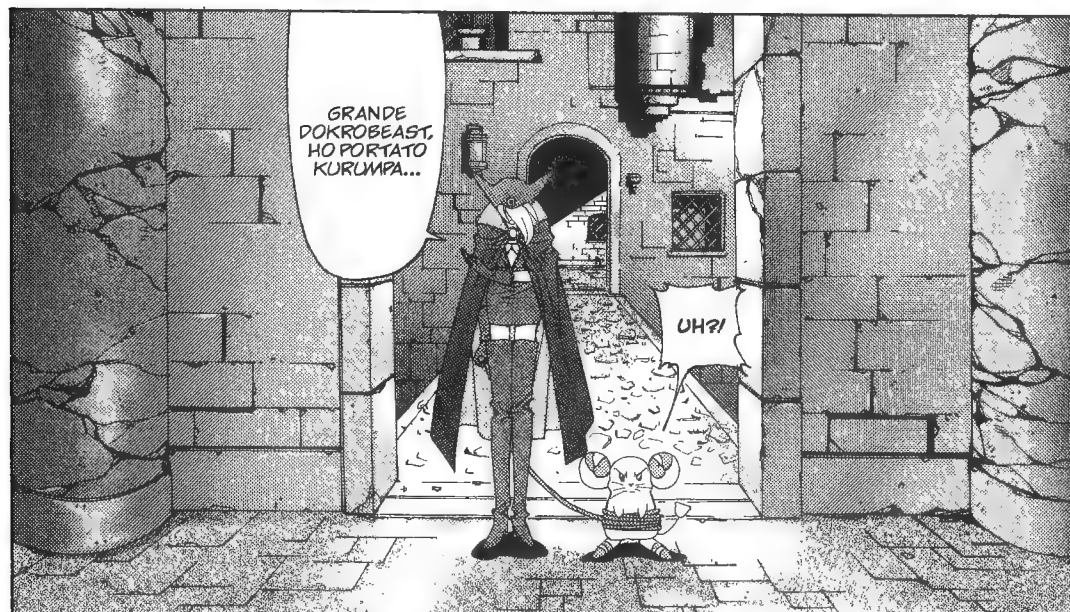
FACCIAMO FANTASY! SECONDA PARTE

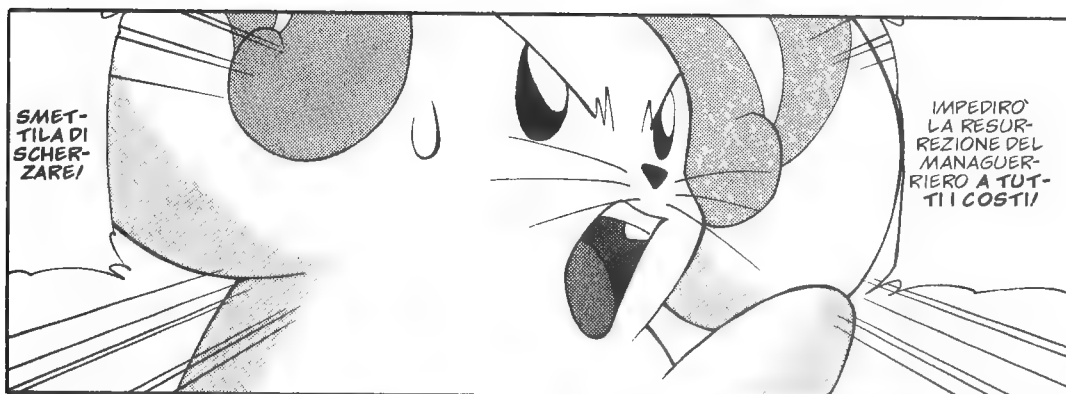
S-SA-YURI...
ALLORA, SAYURI? MI SEMBRI UN PO' LENTA.. AH AH AH!

KURUMPA!

FLOW FLOW
SBRIGATI, BABE! NON HAI UN DISPOSITIVO PER ACCELERAZIONE MACH 5 GO GO GO?!
GRUF GRUUF...
TRADUZIONE: E ANCHE SE L'AVESSI, DOVE DOVREI METTERMELO?!

GRUF GRUF GRUUF...
PERCHE` NON INSERISCI IL SISTEMA SALTO DI VOLO?! DICONO CHE SIA PRATICO...
TRADUZIONE: PERCHE` QUESTO E` UN FANTASY, E GLI UNICI CAVALIERI CHE CI SONO QUI NON SONO DELLO SPAZIO...
FLOW FLOW

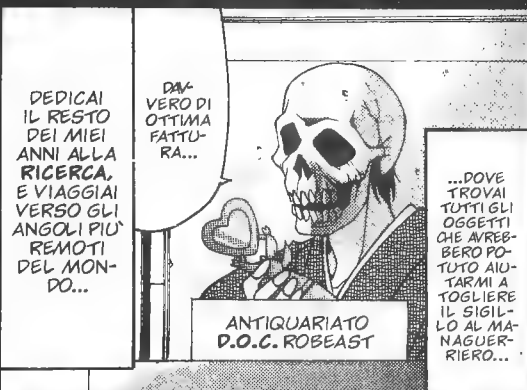
L'OCCHIO DIVINO TEMPIO DEL CASTELLO MORTE NERA
AVANTI, CAMMINA! IL SOMMO DOKRO-BEAST TI STA ASPETTANDO!
TI STO SEGUENDO, MA LE TUE GAMBE SONO LUNGHE IL TRIPLO DELLA MIA ALTEZZA COMPLESSIVA!

OH, SAYURI... TI PREGO! TU SEI L'UNICA SU CUI POSSA CONTARE...

UH?!
GRANDE DOKROBEAST, HO PORTATO KURUMPA...

AH AH AH AH AH AH! BENE ARRIVATO, KURUMPA!
PUOI RITENERTI ONORATO DI ASSISTERE ALLA RESURREZIONE DEL LEGGENDARIO MANAGUERRIERO!

SMETTILA DI SCHERZARE!
IMPEDIRÒ LA RESURREZIONE DEL MANAGUERRIERO A TUTTI I COSTI!

QUANTO SEI SCIOCCO, PICCOLO CARO KURUMPA...
ALLO STATO ATTUALE, COSA CREDI DI POTER FARE?

HO SOGNATO LA RESURREZIONE DEL LEGGENDARIO MANAGUERRIERO DA PRIMA CHE TU NASCESSI...
...DA QUANDO ENTRAI IN POSSESSO DI QUESTI ANTICHI MANOSCRITTI DEL MAR MORTO!
ANTICHI MANOSCRITTI DEL MAR MORTO

SECONDO QUESTI TESTI, IL LEGGENDARIO MANAGUERRIERO CHE MANDÒ IN FIAMME IL MONDO FU SCONFITTO DAI SEI EROI, DURANTE LA GUERRA DEI DEMONI...
IL MANAGUERRIERO FU RINCHIUSO IN UN UOVO, AL QUALE FU IMPOSTO UN POTENTISSIMO SIGILLO MAGICO!

ALL'EPOCA ERO UN GIOVANE STUDENTE DELLA SCUOLA MEDIA, PIENO DI AMBIZIONI PER LA CONQUISTA DEL MONDO...
GIÙ BOTTE!
...MA DOPO AVER LETTO QUEGLI ANTICHI MANOSCRITTI, INIZIAI A DESIDERARE CON TUTTO ME STESSO DI RISVEGLIARE IL LEGGENDARIO MANAGUERRIERO!

DEDICAI IL RESTO DEI MIEI ANNI ALLA RICERCA, E VIAGGIAI VERSO GLI ANGOLI PIÙ REMOTI DEL MONDO...

DAVVERO DI OTTIMA FATTURA...
...DOVE TROVAI TUTTI GLI OGGETTI CHE AVREBBERO POTUTO AIUTARMI A TOGLIERE IL SIGILLO AL MANAGUERRIERO...
ANTIQUARIATO D.O.C. ROBEAST

OTAQUIZ: DA QUALI MANGA E ANIME SONO TRATTI GLI OGGETTI DI QUESTE PAGINE?

AH AH AH AH AH AH! PROPRIO COSÌ, SOTTOSPECIE DI CHOBIN CON I BAFFI!
EHI! IO NON SONO UNA LARVA VERDE SALTELLANTE!

CON LA FORZA DELLA SCIENZA, COME LA CHIAMANO NELL'ALTRO MONDO...
...DOVREBBE ESSERE POSSIBILE ROMPERE QUALUNQUE BARRIERA MAGICA O SIGILLO...

DRONIO DE GALACTOR!
AGLI ORDINI!
OH... È ANCORA QUI?!

IL TRIO DOKRO È COMPOSTO DAI PIÙ FORTI ELEMENTI DELLA MIA ARMATA ANDROIDE...
VOGLIO CHE TU, CON L'AIUTO DELL'ALTRO MEMBRO RIMANENTE DEL TUO GRUPPO, PORTI SAYURI AL MIO COSPETTO!
RICEVUTO!

NON È CHE L'ARMATA ANDROIDE DI CUI PARLI SEMPRE È COMPOSTA SOLO DAL TRIO DOKRO?
IO NON HO VISTO NESSUNO, MENTRE VENIVAMO IN QUA...
IMBARAZZO
EHM...

MA SE VUOI VEDERE KURUMPA, POSSIAMO ANCHE ACCOMPAGNARTI! ...A PATTO CHE TU GIURI **FEDELTÀ** AL GRANDE DOKROBEAST!

TI CONSIGLIO DI NON METTERTI IN TESTA DI VOLER COMBATTERE CONTRO DI ME! PER QUANTO RIGUARDA LA PREPARAZIONE DI **TEKKAMAKI***, NON C'E` NESSUNO IN GRADO DI UGUAGLIARMI...

SUSHI

...PER QUESTO MOTIVO LA GENTE MI CHIAMA **TEKKAMEN**!

* UN TIPO DI SUSHI FATTO COL TONNO. KB

COSA C'ENTRANO I FANTASMI NEL GUSCIO?! NON IMPORTA... ASCOLTAMI BENE, ORA! T'INSEGNERÒ A USARE LA SACRA SPADA!
COSA? DAVVERO?! PROPRIO COME IN GHOST IN THE SHELL?! MA È FANTASTICO!

LE CAPACITÀ DELLA SACRA SPADA VARIANO A SECONDA DELLA FORZA DI VOLONTÀ DI CHI LA USA...
LE È POSSIBILE LANCIARE FIAMME O CREARE URAGANI...

...DI QUESTA POTENZA...
...E SE NON HAI PAURA...
...E SE LA TUA VOLONTÀ È ABBASTANZA FORTE, TI SARÀ POSSIBILE PERFINO MODIFICARNE LA FORMA!
SUSHI

...FATTI AVANTI!
VOGLIO EVITARE DI COMBATTERE... VOGLIO EVITARE DI COMBATTERE...
DEVI DESIDERARE CON TUTTA TE STESSA CIÒ CHE VORRESTI CHE LA SPADA FACESSE!

HUMMMMMM

SUPER DEFORMING LAMP!

PEPEPEPE

PEPEPEPE

FUOCO!

FLASH

AAH! NON PUOI APPROFITTARTENE MENTRE LANCIAMO IL GRIDO DI BATTAGLIA!

NON TE LO DIREI NEMMENO SOTTO TORTURA!
POTRESTI DIRMI DOVE SI TROVA KURUMPA?

GRUNF!
LI VUOI MANGIARE, BABE?
DECISAMENTE SI!
AAH! PARLIAMO! PARLIAMO!

DIVINO, NON DI VINO!
ALLORA SARÀ UN PO' ARROSSATO...
KURUMPA SI TROVA NEL TEMPIO A FORMA SFERICA DEL CASTELLO MORTE NERA... IL TEMPIO DELL'OCCHIO DIVINO!

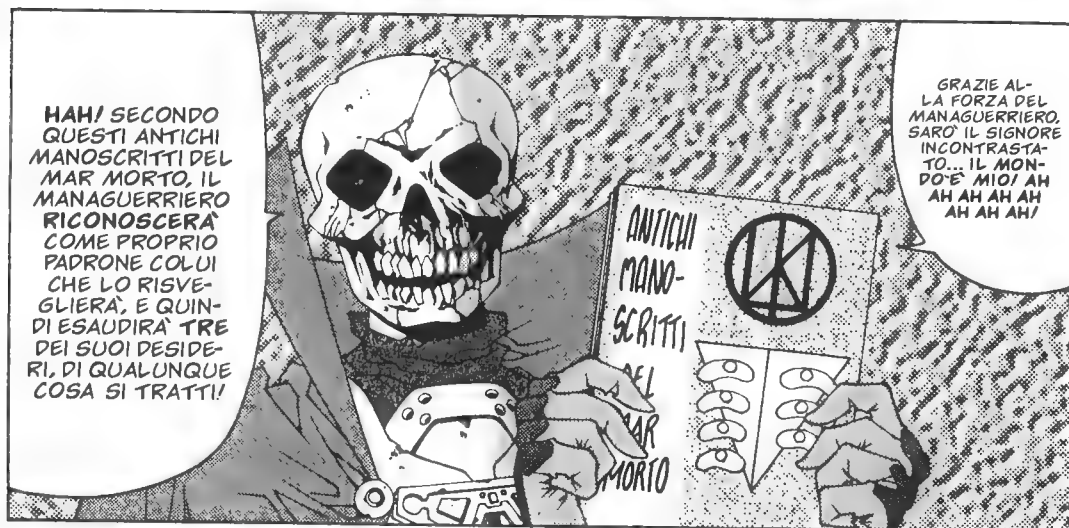
GRUNF!
NON MANGIARLI!
BABE, SORVEGLIA QUEI TIPI!

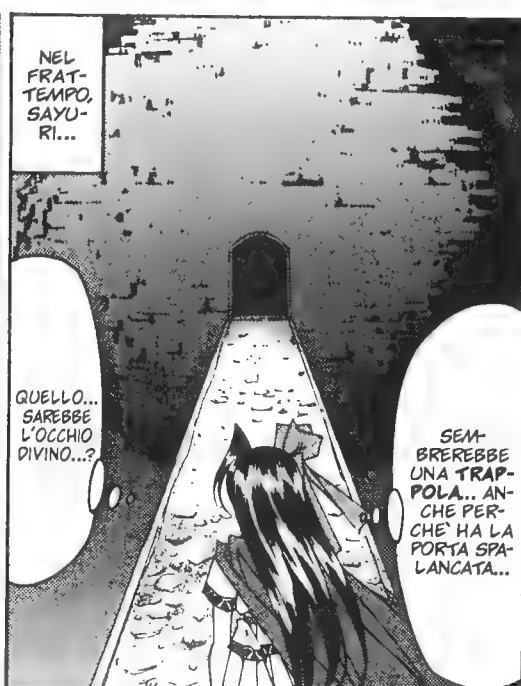
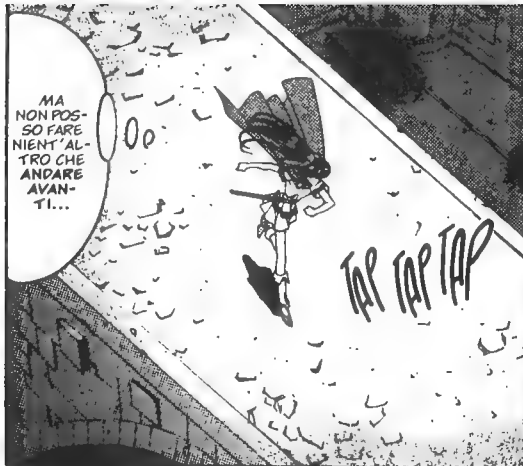
AAAAH!
GRUF!

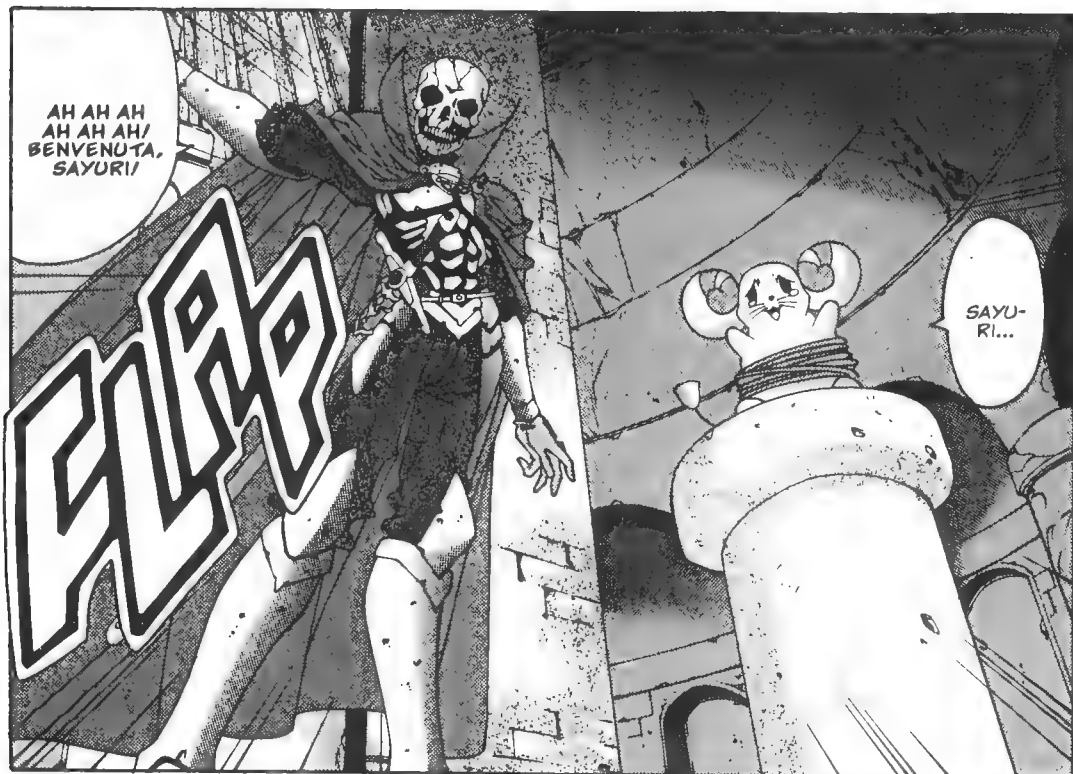
L'HO CAPITO SOLO ADESSO...
LA SACRA SPADA PUÒ ESSERE USATA ANCHE IN QUEL MODO...?

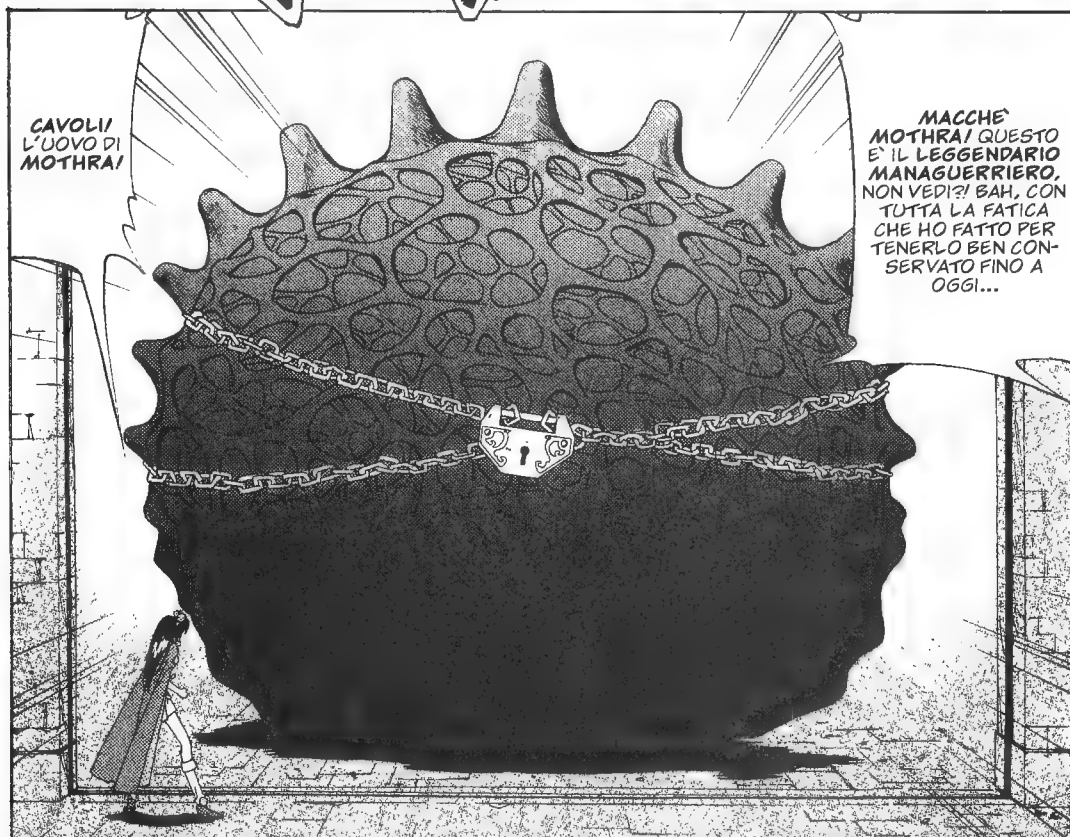
...ALTRIMENTI RISCHIO DI FINIRE COME QUEI DUE! CHE FIGURA CI FACCIO AL CLUB DEI SUPER-CATTIVI?!
BISOGNA CHE MI OCCUPI DI QUELLA DANNATA SACRA SPADA...

COSA?
VOGLIO CHIEDERTI UNA COSA, DOKROBEAST... COSA VORRESTI FARE DOPO AVER RISVEGLIATO IL LEGGENDARIO MANAGUERRIERO?

DOPOTUTTO, SI TRATTA DEL MOSTRO CHE DISTRUSSE IL VECCHIO MONDO IN SOLI SETTE GIORNI!
ANCHE SE LO FARAI RESUSCITARE, NON E' DETTO CHE UBBIDIRÀ A TE!

GRAZIE ALLA FORZA DEL MANAGUERRIERO, SARÒ IL SIGNORE INCONTRASTATO... IL MONDO È MIO! AH AH AH AH AH AH AH AH!
HAH! SECONDO QUESTI ANTICHI MANOSCRITTI DEL MAR MORTO, IL MANAGUERRIERO RICONOSCERÀ COME PROPRIO PADRONE COLUI CHE LO RISVEGLIERÀ, E QUINDI ESAUDIRÀ TRE DEI SUOI DESIDERI, DI QUALUNQUE COSA SI TRATTI!
ANTICHI MANOSCRITTI DEL MAR MORTO

E POI, CHI HA SCRITTO QUELLE PERGAMENE?
SE TUTTA QUELLA ROBA CHE C'È SCRITTA LÌ FOSSE UNA COLOSSALE PANZANA, RISCHIAMO DI FINIRE TUTTI CON IL SEDERE ALL'ARIA!
TACI! IO SONO UNO CHE PENSA SEMPRE POSITIVO!

NEL FRATTEMPO, SAYURI...
SEMBREREBBE UNA TRAPPOLA... ANCHE PERCHÈ HA LA PORTA SPALANCATA...
QUELLO... SAREBBE L'OCCHIO DIVINO...?

MA NON POSSO FARE NIENT'ALTRO CHE ANDARE AVANTI...
TAP TAP TAP

OH?!

AH AH AH AH AH AH! BENVENUTA, SAYURI!
CLAP
SAYURI...

TI CONOSCO! TU SEI QUEL SUPEREROE DI ATLANTIDE CHE SI CHIAMA COME UNA FAMOSA BIBITA... ASPETTA... COCAMAN! ANZI, NO... SPRITEMAN... PEPSIMAN?
NON C'È BISOGNO DI FARE BATTUTE SCONTATE, SIGNORINA!

CAVOLI! L'UOVO DI **MOTHRA!**

MACCHÈ MOTHRA! QUESTO È IL **LEGGENDARIO MANAGUERRIERO**, NON VEDI?! BAH, CON TUTTA LA FATICA CHE HO FATTO PER TENERLO BEN CONSERVATO FINO A OGGI...

SICCHÈ... QUELLO SAREBBE IL SIGILLO CHE DICONO FU IMPOSTO MILLE ANNI FA DURANTE LA GUERRA DEI DEMONI?
MMM... ALLORA LA LEGGENDA DICEVA LA VERITÀ...
PREPARATI, SAYURI... ORA SARÒ IO IL TUO AVVERSARIO!
E SAPPI CHE NON PARLO TANTO COME QUEGLI STUPIDI DEL TRIO DOKRO!
LASCIA ANDARE KURUMPA!
WHUP
SOLO SE RIUSCIRAI A SCONFIGGERMI!

CLANK

WHOOSH

KLASH
KLASH
KLASH
AH AH AH AH AH!

SAYURI! NON POTRAI MAI COMPETERE CON LUI USANDO SOLO LE TECNICHE DI SPADACCINA!

WISH
LO SO! NON PREOCCUPARTI!

COSA TI SUCCEDE, SAYURI? IN REALTÀ TU SEI MOLTO PIÙ FORTE DI COSÌ, VERO?

PLASMA JET...
WHUP

COSA?!
NON FARLO, SAYURI! DALLA POSIZIONE IN CUI TI TROVI, COLPIRAI ANCHE IL MANA-GUERRIERO!

?
METTI IN MOSTRA LE TUE VERE CAPACITA'!
CHE C'E'?! SU, NON FARE COMPLI-MENTI!

LUI DESI-DERA SOLO INFRANGERE IL SIGILLO DEL MANA-GUERRIERO SFRUTTAN-DO LA FORZA DELLA SCIENZA CHE E' IN TUO POS-SESSO!

MAI SFERRAR-GLI UN AT-TACCO CHE SFRUTTA QUELLA FORZA, SAYURI!
DEVI FARE QUALCOSA CON LA SACRA SPADA, PROPRIO COME PO-CO FA!

KLASH
KLANH
SEN-
ZA LA
FORZA
DELLA
SCIENZA
NON PO-
TRAI MAI
BATTER-
MI!
NON LE
PERMET-
TERÒ DI
USARE LA
SACRA
SPADA!

KLANG

NON HO
IL TEMPO
NECESSA-
RIO PER
CONCEN-
TRARMI
SULLA
SACRA
SPADA...
SLASH
NON VOGLIO
FINIRE DE-
FORMATO!

UH?!

VA
BENE!
FALLO!
NULLA
PUÒ
RESISTE-
RE ALLA
MIA HELL
VOICE!

CHE NE
DICI SE DI-
STRUGGESSI
CONTEMPO-
RANEAMEN-
TE SIGILLO
E MANA-
GUERRIERO
USANDO LA
HELL VOI-
CE?
È POSSI-
BILE FARE
UNA COSA
DEL GE-
NERE?!

MUTE-KIIIING!

ECCOMI! SONO STATO CHIAMATO, E ORA RISPON-DO!
POFF

NON E' POSSIBILE... DOVREBBE AVER SUBITO UN COLPO DIRETTO...
AH AH AH AH AH AH! TI SEI SCAVATA LA FOSSA CON LE TUE MANI!
IL MONDO E' MIO!

SIETE STATI VOI A CHIAMARMI?

COME SAREBBE A DIRE SE SIAMO STATI NOI?! SONO STATO IO A CHIAMARTI!
NON E' VERO! E' STATA SAYURI A SPEZZARE IL SIGILLO!
TAP

BAH, UNA COSA DEL GENERE NON HA ALCUNA IMPORTANZA...
POTRESTE ESPRIMERE I TRE DESIDERI SUBITO? HO UN GRAN SONNO...
M-MA CHE RAZZA DI...?!

SI'! IO VOGLIO TORNARE SULLA TERRA NELL'ANNO 2026!
IO VOGLIO TORNARE COME PRIMA, QUANDO ERO BELLISSIMO!
NON DOVETE ESPRIMERLI VOI I DESIDERI!

HO CAPITO...
E L'ULTIMO DESIDERIO QUAL E`?

VOGLIO CHE I LORO DESIDERI VENGANO RESPINTI!
E` IMPOSSIBILE RESPINGERE UN DESIDERIO, UNA VOLTA ACCETTATO DI ESAUDIRLO!

DANNAZIONE... LA BUROCRAZIA E` ARRIVATA ANCHE NEL FANTASY... DOVE ANDREMO A FINIRE, DI QUESTO PASSO?!
FORSE E` RIMBAMBITO PERCHE` HA DORMITO PER MILLE ANNI..

E VA BENE, NON C'E` ALTRA SCELTA! ESPRIMERO` L'ULTIMO DESIDERIO!
FAMMI DIVENTARE IL RE DEL MONDO... ANZI, FAMMI DIVENTARE UN DIO!

VA BENE!
ESAUDIRÒ I LORO DESIDERI **IN UN COLPO SOLO**, E MI METTERÒ NUOVAMENTE A DORMIRE...

AULÌ AULÈ TULILEM BLEM BLUM...
BLINK BLINK
ZZZAP
AAAAH!

AMERICA DEL SUD, ANNO 2026...
KRAAKK

M-MA... DOVE SIAMO FINITI?!
PSSS
UH?
SHHH
OH?

CALMBREAKER - CONTINUA